

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2001-224865
(P2001-224865A)

(43) 公開日 平成13年8月21日 (2001.8.21)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テマコード [*] (参考)
A 6 3 F 13/12		A 6 3 F 13/12	C 2 C 0 0 1
		13/00	J 5 B 0 4 9
G 0 6 F 13/00	6 5 0	G 0 6 F 13/00	6 5 0 A
17/60	1 4 6	17/60	1 4 6 Z
	5 0 4		5 0 4
審査請求 未請求 請求項の数47 O L (全 47 頁)			

(21) 出願番号 特願2000-270582(P2000-270582)
(22) 出願日 平成12年9月6日 (2000.9.6)
(31) 優先権主張番号 特願平11-349521
(32) 優先日 平成11年12月8日 (1999.12.8)
(33) 優先権主張国 日本 (J P)

(71) 出願人 000132471
株式会社セガ
東京都大田区羽田1丁目2番12号
(72) 発明者 山下 信行
東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会
社セガ・エンタープライゼス内
(72) 発明者 佐藤 正徳
東京都渋谷区渋谷1-12-1 株式会社C
S K総合研究所内
(74) 代理人 100079108
弁理士 稲葉 良幸 (外2名)

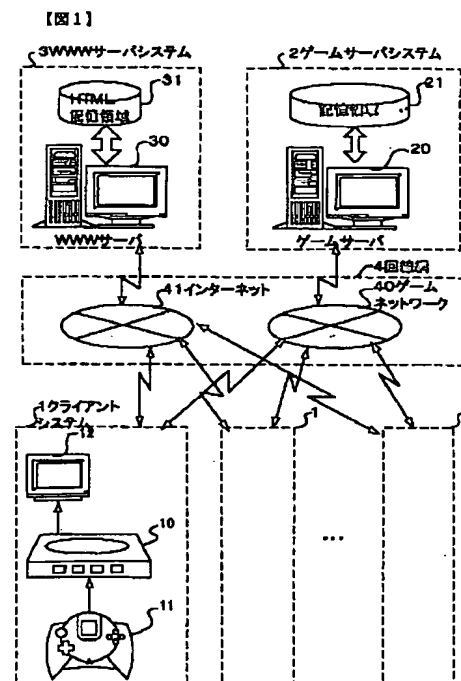
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 通信ゲームシステムおよび通信ゲーム処理方法

(57) 【要約】

【課題】 より多彩な遊び方を提供することにより、遊技者同士のコミュニケーションを図り、さらに面白くした通信ゲームを提供する。

【解決手段】 本通信ゲームシステムは、クライアントシステム1と当該クライアントシステム1と通信するゲームサーバシステム2とを備える。ゲームサーバシステム2は、複数のクライアントシステムを対戦グループとして関係付けるグループ情報が格納されるデータベース21を備える。ゲームサーバシステム2は、同一対戦グループに属するクライアントシステム1の中から対戦の組み合わせを決定し、当該組み合わせによって決定されるクライアントシステム間のデータの送受信を管理して対戦を実行させ、当該対戦の結果に対応して次の組み合わせを決定するように構成されている。各クライアントシステム1は、独自のキャラクタ選択機能及び観戦時のチャット機能を有する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 複数のクライアントシステムと、当該複数のクライアントシステムとの間で通信を行なうゲームサーバシステムとを備える通信ゲームシステムにおいて、ゲームの準備又は運用を多彩化したことを特徴とする通信ゲームシステム。

【請求項2】 前記ゲームサーバシステムは、複数のクライアントシステムを一つの対戦グループとして関係付けるためのグループ情報が複数種類の対戦モードに対応して複数格納されているデータベースを備え、いずれか一の対戦グループが指定された場合には、指定された対戦グループに関係づけられている前記グループ情報を参照し、同一の対戦グループに属するクライアントシステムの中から対戦の組み合わせを決定し、当該組み合わせによって決定されるクライアントシステム間のデータの送受信を管理して対戦を実行させ、当該対戦の結果に対応して次の組み合わせを決定するように構成されていることを特徴とする請求項1記載の通信ゲームシステム。

【請求項3】 前記データベースに格納される前記グループ情報のうち少なくとも一つは、対戦が終了した場合に、勝った方、負けた方、固定した双方またはいずれか一方の固定されたクライアントシステムが継続して他のクライアントシステムと対戦するように定められた対戦モードを設定する試合ルール情報が含まれており、前記ゲームサーバシステムは、対戦が終了した場合に、前記試合ルール情報を参照して、次の対戦の組み合わせを決定する請求項2に記載の通信ゲームシステム。

【請求項4】 前記ゲームサーバシステムは、次の対戦の組み合わせに対応するクライアントシステムの双方から受諾を示すコマンドが送信された場合に、当該対戦を実行させる請求項3に記載の通信ゲームシステム。

【請求項5】 前記データベースに格納される前記グループ情報のうち少なくとも一つは、同一の対戦グループ内を二つのサブグループに分けるチーム戦対戦モードを設定するためのスケジュール情報が格納されており、前記ゲームサーバシステムは、対戦が終了した場合に、前記スケジュール情報を参照して、前記対戦の結果、勝った方のクライアントシステムと、負けた方のクライアントシステムの属するサブグループのうち対戦していない他のクライアントシステムと、を次の対戦の組み合わせとして決定する請求項2に記載の通信ゲームシステム。

【請求項6】 前記スケジュール情報は、前記サブグループ内における対戦順序が予め設定されており、前記ゲームサーバシステムは、

いずれか一方のサブグループにおいて最後に残ったクライアントシステムが対戦に敗れた場合に、当該チーム戦の結果を各クライアントシステムに報知する請求項5に記載の通信ゲームシステム。

【請求項7】 前記データベースに格納される前記グループ情報のうち少なくとも一つは、対戦が終了した場合に、同一の対戦グループ内で一のクライアントシステムが他の総てのクライアントシステムと対戦するように順序だてた総当たり戦対戦モードを設定するための登録情報が格納されており、前記ゲームサーバシステムは、一の組み合わせによる対戦が終了した場合に、前記登録情報を参照し、各クライアントシステムが未だ対戦していないクライアントシステムであって対戦中でない他のクライアントシステムを、各クライアントシステムに対する次の対戦の組み合わせとして決定する請求項2に記載の通信ゲームシステム。

【請求項8】 前記ゲームサーバシステムは、総ての組み合わせによる対戦が終了した場合に、当該総当たり戦の結果を各クライアントシステムに星取り表として報知する請求項7に記載の通信ゲームシステム。

【請求項9】 前記データベースに格納される前記グループ情報のうち少なくとも一つは、対戦が終了した場合に、同一の対戦グループ内において勝ち抜き戦形式で対戦するトーナメント戦対戦モードを設定するための登録情報が格納されており、前記ゲームサーバシステムは、一の組み合わせによる対戦が終了した場合に、前記登録情報を参照して対戦する組み合わせを決定し、決定した組み合わせによる対戦の勝者となったクライアントシステム同士を次の対戦の組み合わせとして決定する請求項2に記載の通信ゲームシステム。

【請求項10】 前記ゲームサーバシステムは、勝ち抜き戦により一のクライアントシステムが最後まで勝ち抜いた場合に、当該トーナメント戦の結果を各クライアントにトーナメント表として報知する請求項9に記載の通信ゲームシステム。

【請求項11】 前記ゲームサーバシステムは、いずれかの前記クライアントシステムから対戦要求があった場合に、他の任意のクライアントシステムのなかから、いずれか一を選択して対戦させる簡易対戦モード、または、いずれかの前記対戦グループに属して各対戦グループ内において対戦させる熟達対戦モードのうちいずれかを選択して実行させる請求項2に記載の通信ゲームシステム。

【請求項12】 前記ゲームサーバシステムは、前記グループ情報を参照して対戦グループを各クライアントシステムに閲覧させるための対戦モード一覧表示を各クライアントに提供する請求項2に記載の通信ゲームシステム。

【請求項13】 前記ゲームサーバシステムは、前記クライアントシステムから対戦モード一覧表示においていずれかの対戦グループが選択された場合に、選択された対戦グループに対応するグループ情報を前記データベースから読み取ってその内容を表示する請求項12に記載の通信ゲームシステム。

【請求項14】 前記データベースには、いずれかの対戦グループに属するクライアントシステムの対戦履歴情報が格納されており、前記ゲームサーバシステムは、前記クライアントシステムから対戦モード一覧表示においていずれかのクライアントシステムが選択された場合に、選択されたクライアントシステムに対応する対戦履歴情報を前記データベースから読み取ってその内容を表示する請求項12に記載の通信ゲームシステム。

【請求項15】 前記ゲームサーバシステムは、前記対戦グループ内における対戦の組み合わせを決定する場合に、各クライアントシステムの対戦履歴情報から判断される強さの程度によって組み合わせの可否を決定する請求項12に記載の通信ゲームシステム。

【請求項16】 前記ゲームサーバシステムは、前記対戦グループ内における対戦の組み合わせを決定する場合に、各クライアントシステムに対戦履歴情報に基づいてハンディキャップを設定し、当該ハンディキャップが設定された組み合わせにおける対戦の場合には、該対戦の結果による前記対戦履歴情報の更新を禁止する請求項12に記載の通信ゲームシステム。

【請求項17】 広域ネットワークに接続されるWWWサーバシステムを備え、前記ゲームサーバシステムは、前記対戦履歴情報に基づいて対戦履歴を表示するためのファイルを作成し、前記WWWサーバシステムの記憶領域にコンピュータに閲覧可能な状態で格納する請求項12に記載の通信ゲームシステム。

【請求項18】 前記ゲームサーバシステムは、いずれかの前記クライアントシステムから新規な対戦グループの作成要求があった場合に、当該クライアントシステムの設定内容に基づいて新たなグループ情報を前記データベースに新規登録する請求項2に記載の通信ゲームシステム。

【請求項19】 前記ゲームサーバシステムは、いずれかの前記クライアントシステムからいずれかの対戦グループへの参加要求があった場合に、当該クライアントシステムを参加要求があった対戦グループのグループ情報に関係付ける請求項2に記載の通信ゲームシステム。

【請求項20】 前記ゲームサーバシステムは、前記対戦グループ内で対戦しているクライアントシステムには対戦用のデータを送受信し、当該対戦グループ内で対戦していないクライアントシステムには、対戦して

いるクライアントシステム間の対戦を観戦するための観戦用のデータを送受信する請求項2に記載の通信ゲームシステム。

【請求項21】 前記データベースには、各クライアントシステムが対戦中に観戦しているクライアントシステムに提供したいメッセージと遊技者の操作内容とを対応づける対応情報が登録されており、前記ゲームサーバシステムは、いずれかのクライアントシステムが対戦している場合に、当該クライアントシステムからの操作内容を参照し、当該操作内容に対応づけられている前記対応情報を読み取って観戦中のクライアントシステムに報知する請求項2に記載の通信ゲームシステム。

【請求項22】 前記ゲームサーバシステムは、いずれかのクライアントシステムが対戦している場合に、当該対戦を観戦しているクライアントシステムからメッセージが送信されてきたときには、当該メッセージを他のクライアントシステムに報知する請求項2に記載の通信ゲームシステム。

【請求項23】 前記クライアントシステムは、前記ゲームサーバシステムからのコマンドに対応して振動を遊技者に伝達する振動発生手段を備え、前記ゲームサーバシステムは、いずれかのクライアントシステムからの操作内容に応じて前記振動発生手段を駆動するコマンドを他のクライアントシステムに送信する請求項2に記載の通信ゲームシステム。

【請求項24】 前記ゲームサーバシステムは、複数のクライアントシステムを、対戦グループとして関係づけるデータベースと、各クライアントシステムとデータの送受信をする通信装置と、前記データベースを参照して同一対戦グループ内における複数のクライアントシステム間のゲーム対戦を管理する処理装置と、を備えている請求項2乃至請求項23のいずれか一項に記載の通信ゲームシステム。

【請求項25】 クライアントシステムと当該クライアントシステムと通信するゲームサーバシステムとの間で実行される通信ゲーム処理方法において、ゲームサーバシステムは、複数のクライアントシステムを一つの対戦グループとして関係付けるためのグループ情報が複数種類の対戦モードに対応して複数格納されているデータベースを参照するステップと、いずれかの対戦グループが指定された場合には、指定された対戦グループに関係づけられている前記グループ情報を参照し、同一の対戦グループに属するクライアントシステムの中から対戦の組み合わせを決定するステップと、当該組み合わせによって決定されるクライアントシステム間のデータの送受信を管理して対戦を実行させるステップと、当該対戦の結果に対応して次の組み合わせを決定するス

テップと、を備えていることを特徴とする通信ゲーム処理方法。

【請求項26】 前記データベースに格納される前記グループ情報のうち少なくとも一つは、

対戦が終了した場合に、勝った方、負けた方、固定した双方またはいずれか一方の固定されたクライアントシステムが継続して他のクライアントシステムと対戦するように定められた対戦モードを設定する試合ルール情報が含まれており、前記次の組み合わせを決定するステップは、

対戦が終了した場合に、前記試合ルール情報を参照して、次の対戦の組み合わせを決定する請求項25に記載の通信ゲームシステム。

【請求項27】 前記データベースに格納される前記グループ情報のうち少なくとも一つは、

同一の対戦グループ内を二つのサブグループに分けるチーム戦対戦モードを設定するためのスケジュール情報が格納されており、

前記次の組み合わせを決定するステップは、

前記対戦が終了した場合に、前記スケジュール情報を参照して、対戦の結果、勝った方のクライアントシステムと、負けた方のクライアントシステムの属するサブグループのうち対戦していない他のクライアントシステムと、を次の対戦の組み合わせとして決定する請求項25に記載の通信ゲーム処理方法。

【請求項28】 前記データベースに格納される前記グループ情報のうち少なくとも一つは、

対戦が終了した場合に、同一の対戦グループ内で一のクライアントシステムが他の総てのクライアントシステムと対戦するように順序だてた総当たり戦対戦モードを設定するための登録情報が格納されており、

前記次の組み合わせを決定するステップは、一の組み合わせによる対戦が終了した場合に、各クライアントシステムが未だ対戦していないクライアントシステムであって対戦中でない他のクライアントシステムを、各クライアントシステムに対する次の対戦の組み合わせとして決定する請求項25に記載の通信ゲーム処理方法。

【請求項29】 前記データベースに格納される前記グループ情報のうち少なくとも一つは、

対戦が終了した場合に、同一の対戦グループ内において勝ち抜き戦形式で対戦するトーナメント戦戦闘モードを設定するための登録情報が格納されており、

前記次の組み合わせを決定するステップは、

一の組み合わせによる対戦が終了した場合に、前記登録情報を参照して対戦する組み合わせを決定し、決定した組み合わせによる対戦の勝者となったクライアントシステム同士を次の対戦の組み合わせとして決定する請求項25に記載の通信ゲーム処理方法。

【請求項30】 いずれかの前記クライアントシステム

から対戦要求があった場合に、他の任意のクライアントシステムのなかから、いずれか一を選択して対戦させる簡易対戦モード、または、いずれかの前記対戦グループに属して各対戦グループ内において対戦させる熟達対戦モードのうちいずれかを選択して実行させるステップを備える請求項25に記載の通信ゲーム処理方法。

【請求項31】 前記グループ情報を参照して対戦グループを各クライアントシステムに閲覧させるための対戦モード一覧表示を各クライアントに提供するステップを備える請求項25に記載の通信ゲーム処理方法。

【請求項32】 前記複数のクライアントシステムの内、相手が決まったクライアントシステム間で前記ゲームサーバシステムを介してゲームに関するデータをリアルタイムに送受信可能な通信ゲームシステムであって、前記複数のクライアントシステムの各々は、前記クライアントシステム間における前記データの送受信時に、一方のクライアントシステムが前記データの中に無効化すべきデータを含めて送信してきたときに、他方のクライアントシステムはその無効化すべきデータに無効化の処理を行なうようにしたことを特徴とする請求項1記載の通信ゲームシステム。

【請求項33】 前記複数のクライアントシステムの各々は、前記無効化に処すべきデータを含む前記ゲームを前記ゲームサーバシステムに送信する送信手段と、前記ゲームシステムから前記無効化に処すべきデータが送信されたときに当該無効化に処すべきデータを無効化する無効化処理手段とを備えた請求項32記載の通信ゲームシステム。

【請求項34】 前記送信手段は、前記無効化に処すべきデータを、その無効化を表す情報と共に送信する手段である請求項34記載の通信ゲームシステム。

【請求項35】 前記無効化を表す情報は、前記無効化に処すべきデータが画面上のどの表示位置に対応しているかを表す位置情報である請求項34記載の通信ゲームシステム。

【請求項36】 前記無効化を表す情報は、前記無効化を表すフラグ又はダミーデータである請求項34記載の通信ゲームシステム。

【請求項37】 前記無効化に処すべきデータは、ゲームのキャラクタを選択する画面において遊戯者がカスタマイズされたキャラクタを選択するときの操作に関わるデータである請求項32乃至36の何れか一項に記載の通信ゲームシステム。

【請求項38】 前記操作に関わるデータは、コントローラ又はパッドの操作に関わるデータである請求項37記載の通信ゲームシステム。

【請求項39】 前記複数のクライアントシステムの各々は、ゲームのキャラクタ選択画面として、前記複数のクライアントシステムに予め共通に記憶させている共通キャラクタを選択させるための第1のボタン、及び、所

望のクライアントシステムに着脱可能なメモリ装置を介して格納可能なカスタマイズされた非共通キャラクタを選択するモードへの移行させるための第2のボタンを含む画面を提示する手段であり、

前記無効化に処すべきデータは、前記第2のボタンを選択したときの操作状態を表すデータである請求項3乃至36の何れか一項に記載の通信ゲームシステム。

【請求項40】 前記無効化処理手段は、前記無効化に処すべきデータをじ捨てて非表示状態にする処理である請求項3乃至39の何れか一項に記載の通信ゲームシステム。

【請求項41】 前記複数のクライアントシステムの内、対戦相手が決まったクライアントシステム間で前記ゲームサーバシステムを介してゲームに関するデータをリアルタイムに送受信可能な通信ゲームシステムであって、前記複数のクライアントシステムの各々は、前記ゲームを観戦するときに当該観戦状態にある他のクライアントシステムとの間で前記ゲームサーバシステムを介してチャットを実行可能なことを特徴とする請求項1記載の通信ゲームシステム。

【請求項42】 前記複数のクライアントシステムの各々は、前記ゲームを観戦しているときに前記チャットの内容を遊戯者から受け付けて当該内容に相当する文字情報を前記ゲームサーバシステムに送信する送信手段と、このゲームサーバシステムから前記文字情報が送信されてきたときに当該文字情報をモニタのゲーム画面上に重畳して表示する表示手段とを備えた請求項41記載の通信ゲームシステム。

【請求項43】 前記表示手段は、前記モニタの画面上に前記ゲーム画面を背景として設定した半透明ウィンドウ内に前記文字情報を表示する手段である請求項42記載の通信ゲームシステム。

【請求項44】 前記複数のクライアントシステムの内、対戦相手が決まったクライアントシステム間で前記ゲームサーバシステムを介してゲームに関するデータをリアルタイムに送受信可能な通信ゲームシステムであって、前記複数のクライアントシステムの各々は、前記ゲームを観戦するときに前記ゲームが実行されるゲーム空間内の変更可能な仮想視点から当該空間を投影した画像を表示することを特徴とする請求項1記載の通信ゲームシステム。

【請求項45】 複数のクライアントシステムと、この複数のクライアントシステムとの間で通信を行うサーバシステムを備え、通信ゲームを実行するシステムにおいて、観戦者のモードにあるクライアントシステム間でのみ、対話情報を交換できる手段を備えて成る遊戯システム。

【請求項46】 複数のクライアントシステムと、この複

数のクライアントシステムとの間で通信を行うサーバシステムを備え、通信対戦ゲームを実行するシステムにおいて、前記対戦ゲームの観戦者のモードにあるクライアントシステム間でのみ、対話情報を交換できる手段を備えて成る遊戯システム。

【請求項47】 複数のクライアントシステムと、この複数のクライアントシステムとの間で通信を行うサーバシステムを備え、通信対戦ゲームを実行するシステムにおいて、前記対戦ゲームの観戦者のモードにあるクライアントシステム間と対戦者のモードにあるクライアントシステムとの間で通信を行う手段を備えて成る遊戯システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、サーバに接続した遠隔地のゲーム装置の間でゲーム対戦を行うための通信ゲームシステムに係る。特に、本発明における通信ゲームシステムは、遊技者の要求で結成されるグループ内において複雑な対戦管理を行うことが可能であること、ゲームに用いるキャラクタを違和感無く選択できること、ゲーム観戦者間のコミュニケーションを充実させることなどの機能を搭載した新しい通信ゲームの管理方法を提供するものである。

【0002】

【従来の技術】従来、別個の遊技者によって操作されるゲーム装置が共通のゲームサーバに接続され、遠隔地の遊技者間で対戦ゲームを実行可能に構成された通信ゲームシステムがあった。

【0003】このシステムにおいて、サーバは、その時点で接続しているゲーム装置をリストアップして表示されている。いずれかのゲーム装置から他のゲーム装置に対する対戦申込があった場合には、サーバは、申し込んだゲーム装置と申し込まれた他のゲーム装置との間における対戦受諾の取引を管理し、対戦が受諾されると、双方のゲーム装置間におけるコマンドの送受信を監視しながら仲介するようにプログラムされている。

【0004】また、従来のシステムでは、対戦相手が決まると、対戦ゲームに用いる自分のキャラクタを選択する画面が、対戦するゲーム装置間で共通に表示される。このため、対戦するゲーム装置それぞれにおいて、遊戯者は好みのキャラクタを共通の画面から選択する。この選択情報は、他のゲームデータと同様に、サーバを介してリアルタイムに対戦相手同士で送受信される。このため、双方の共通のキャラクタ選択画面上に双方のキャラクタ選択情報が表示される。

【0005】さらに、従来のシステムの場合、対戦ゲームの実行中において、対戦相手同士がメッセージを送信し合うことができるようになっている。

【0006】このような通信ゲームシステムの出現によ

り、遊技者は他の遊技者とゲーム対戦を楽しむことができるようになっていた。

【0007】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、いままでの通信ゲームシステムにおける対戦方法は、ゲーム対戦の申込、受諾、そして対戦という取引を繰り返すのみであった。多数のゲーム装置と対戦可能になっているにもかかわらず、ゲームセンターなどで複数の友人とゲームを楽しんでいるようなコミュニケーションが取れなかった。またその遊び方に発展性が無いため遊技者に飽きられ易かった。

【0008】また、対戦相手となっているゲーム装置間において、キャラクタの選択情報が互いに相手方にもリアルタイムに表示されることから、相手方ではどのようなキャラクタを選択しているかが予め分かってしまうので、ゲーム開始前の期待感や新鮮味が半減する。

【0009】一方、キャラクタ選択画面がカスタマイズされたキャラクタを選択できるモードを提供している状況においては、そのカスタマイズされたキャラクタ選択を指定したゲーム装置には、カスタマイズされたキャラクタ選択専用の画面が表示される。つまり、このときには対戦相手同士で異なるキャラクタ選択画面が表示される。この状態で、一方のゲーム装置においてカスタマイズされたキャラクタを選択する手動操作を行なうと、その操作に係るカーソルの動きが相手方のゲーム装置に伝わり、カスタマイズされたキャラクタ選択画面とは異なる画面上で相手方のカーソルが不可解な動きをして、相手方に違和感を与えてしまう。反対に、お互いに手の内が知れた相手の場合、この相手方のカーソルの動きはどのようなカスタマイズされたキャラクタを選択するかのヒントになり、前述と同様に、ゲーム前の期待感を殺いでしまう。

【0010】さらに、従来の通信ゲームシステムにおいては、対戦相手同士はメッセージなどを交換することができ、ゲームを楽しむことができるものの、観戦者は単に現在進行しているゲーム（メッセージも含む）を観戦するのみである。このため、上述したと同様に、ゲームセンターなどで複数の友人とゲームを楽しんでいる状況にはなり得ず、飽き易いという問題があった。

【0011】この点に鑑み、本発明は、従来の通信ゲームシステムでは提供されなかった多彩な遊び方を提供することにより、遊技者同士のコミュニケーションを図り、通信ゲームをさらに面白くする通信ゲームシステムとその処理方法を提供することを目的とする。

【0012】また、本発明は、従来の通信ゲームシステムでは提供されなかった観戦者同士のコミュニケーションを図り、通信ゲームをさらに面白くする通信ゲームシステムとその処理方法を提供することを別の目的とする。

【0013】また、本発明は、対戦ゲームに用いるキャラクタを選択するとき、この選択に係る操作が違和感

を与えることが無く且つゲーム前の期待感や高揚感の低下を防止した通信ゲームシステムとその処理方法を提供することとを更に別の目的とする。

【0014】

【課題を解決するための手段】この目的を実現するために、多数の不特定人が参加している通信ゲーム環境において、趣味の合うものなどネットワーク上の友人とも言える者同士で遊びたいという要求を満たす必要がある。

【0015】また多数人が参加する遊技や競技で通常実施されるチーム戦、総当たり戦、トーナメント戦など多彩な対戦の組み合わせで自分の技量を評価可能にするという要求を満たす必要もある。

【0016】さらに遊技者自身が対戦していない場合であっても、他の者が対戦しているときにはそれを観戦して楽しみたいという要求を満たす必要もある。

【0017】さらに対戦キャラクタの画面からの選択において、違和感が無く且つゲーム前の高揚感を殺ぐことがないようにしてゲームを楽しみたいという要求を満たす必要もある。

【0018】本発明は、クライアントシステムと当該クライアントシステムと通信するゲームサーバシステムとを備える通信ゲームシステムにおいて、ゲームサーバシステムは、複数のクライアントシステムを一つの対戦グループとして関係付けるためのグループ情報が複数種類の対戦モードに対応して複数格納されているデータベースを備え、いずれか一の対戦グループが指定された場合には、指定された対戦グループに関係付けられているグループ情報を参照し、同一の対戦グループに属するクライアントシステムの中から対戦の組み合わせを決定し、当該組み合わせによって決定されるクライアントシステム間のデータの送受信を管理して対戦を実行させ、当該対戦の結果に対応して次の組み合わせを決定するように構成されていることを特徴とする通信ゲームシステムである。

【0019】例えば、上記データベースに格納されるグループ情報のうち少なくとも一つは、対戦が終了した場合に、勝った方、負けた方、固定した双方またはいずれか一方の固定されたクライアントシステムが継続して他のクライアントシステムと対戦するように定められた対戦モードを設定する試合ルール情報が含まれており、ゲームサーバシステムは、対戦が終了した場合に、試合ルール情報を参照して、次の対戦の組み合わせを決定する。このゲームサーバシステムは、次の対戦の組み合わせに対応するクライアントシステムの双方から受諾を示すコマンドが送信された場合に、当該対戦を実行させる。

【0020】例えば、上記データベースに格納されるグループ情報のうち少なくとも一つは、同一の対戦グループ内を二つのサブグループに分けるチーム戦対戦モード

を設定するためのスケジュール情報が格納されており、ゲームサーバシステムは、対戦が終了した場合に、スケジュール情報を参照して、対戦の結果、勝った方のクライアントシステムと、負けた方のクライアントシステムの属するサブグループのうち対戦していない他のクライアントシステムと、を次の対戦の組み合わせとして決定する。好ましくは、このスケジュール情報は、サブグループ内における対戦順序が予め設定されており、ゲームサーバシステムは、いずれか一方のサブグループにおいて最後に残ったクライアントシステムが対戦に敗れた場合に、当該チーム戦の結果を各クライアントシステムに報知する。

【0021】例えば、上記データベースに格納されるグループ情報のうち少なくとも一つは、対戦が終了した場合に、同一の対戦グループ内で一のクライアントシステムが他の総てのクライアントシステムと対戦するように順序だてた総当たり戦対戦モードを設定するための登録情報が格納されており、ゲームサーバシステムは、一の組み合わせによる対戦が終了した場合に、登録情報を参照し、各クライアントシステムが未だ対戦していないクライアントシステムであって対戦中でない他のクライアントシステムを、各クライアントシステムに対する次の対戦の組み合わせとして決定する。好ましくは、ゲームサーバシステムは、総ての組み合わせによる対戦が終了した場合に、当該総当たり戦の結果を各クライアントシステムに星取り表として報知する。

【0022】例えば、上記データベースに格納されるグループ情報のうち少なくとも一つは、対戦が終了した場合に、同一の対戦グループ内において勝ち抜き戦形式で対戦するトーナメント戦対戦モードを設定するための登録情報が格納されており、ゲームサーバシステムは、一の組み合わせによる対戦が終了した場合に、登録情報を参照して次に対戦する組み合わせを決定し、決定した組み合わせによる対戦の勝者となったクライアントシステム同士を次の対戦の組み合わせとして決定する。好ましくは、上記ゲームサーバシステムは、勝ち抜き戦により一のクライアントシステムが最後まで勝ち抜いた場合に、当該トーナメント戦の結果を各クライアントにトーナメント表として報知する。

【0023】本発明において、ゲームサーバシステムは、いずれかのクライアントシステムから対戦要求があった場合に、他の任意のクライアントシステムのなかから、いずれかを選択して対戦させる簡易対戦モード、または、いずれかの対戦グループに属して各対戦グループ内において対戦させる熟達対戦モードのうちいずれかを選択して実行させる点に特徴がある。

【0024】例えば、ゲームサーバシステムは、グループ情報を参照して対戦グループを各クライアントシステムに閲覧させるための対戦モード一覧表示を各クライアントに提供する。このゲームサーバシステムは、クライ

アントシステムから対戦モード一覧表示においていずれかの対戦グループが選択された場合に、選択された対戦グループに対応するグループ情報をデータベースから読み取ってその内容を表示する。

【0025】好ましくは、データベースには、いずれかの対戦グループに属するクライアントシステムの対戦履歴情報が格納されており、ゲームサーバシステムは、クライアントシステムから対戦モード一覧表示においていずれかのクライアントシステムが選択された場合に、選択されたクライアントシステムに対応する対戦履歴情報をデータベースから読み取ってその内容を表示する。

【0026】好ましくは、上記ゲームサーバシステムは、対戦グループ内における対戦の組み合わせを決定する場合に、各クライアントシステムの対戦履歴情報から判断される強さの程度によって組み合わせの可否を決定する。

【0027】好ましくは、上記ゲームサーバシステムは、対戦グループ内における対戦の組み合わせを決定する場合に、各クライアントシステムに対戦履歴情報に基づいてハンディキャップを設定し、当該ハンディキャップが設定された組み合わせにおける対戦の場合には、該対戦の結果による対戦履歴情報の更新を禁止する。

【0028】さらに好ましくは、広域ネットワークに接続されるWWWサーバシステムを備え、ゲームサーバシステムは、対戦履歴情報に基づいて対戦履歴を表示するためのファイルを作成し、WWWサーバシステムの記憶領域にコンピュータに閲覧可能な状態で格納する。

【0029】本発明において、ゲームサーバシステムは、いずれかのクライアントシステムから新規な対戦グループの作成要求があった場合に、当該クライアントシステムの設定内容に基づいて新たなグループ情報をデータベースに新規登録する。

【0030】また本発明のゲームサーバシステムは、いずれかのクライアントシステムからいずれかの対戦グループへの参加要求があった場合に、当該クライアントシステムを参加要求があった対戦グループのグループ情報に関係付ける。

【0031】本発明のゲームサーバシステムは、対戦グループ内で対戦しているクライアントシステムには対戦用のデータを送受信し、当該対戦グループ内で対戦していないクライアントシステムには、対戦しているクライアントシステム間の対戦を観戦するための観戦用のデータを送受信する。

【0032】好ましくは、上記データベースには、各クライアントシステムが対戦中に観戦しているクライアントシステムに提供したいメッセージと遊技者の操作内容とを対応づける対応情報が登録されており、ゲームサーバシステムは、いずれかのクライアントシステムが対戦している場合に、当該クライアントシステムからの操作内容を参照し、当該操作内容に対応づけられている対応

情報を読み取って観戦中のクライアントシステムに報知する。

【0033】同様にこのゲームサーバシステムは、いずれかのクライアントシステムが対戦している場合に、当該対戦を観戦しているクライアントシステムからメッセージが送信されてきたときには、当該メッセージを他のクライアントシステムに報知する。

【0034】らにこのクライアントシステムは、ゲームサーバシステムからのコマンドに対応して振動を遊技者に伝達する振動発生手段を備え、ゲームサーバシステムは、いずれかのクライアントシステムからの操作内容に応じて振動発生手段を駆動するコマンドを他のクライアントシステムに送信する。「振動発生手段」に限定はなく、ピエゾ素子を用いたもの、偏芯モータを用いたものなど任意に適用可能である。

【0035】具体的に本発明のゲームサーバシステムは、複数のクライアントシステムを、対戦グループとして関係づけるデータベースと、各クライアントシステムとデータの送受信をする通信装置と、データベースを参照して同一対戦グループ内における複数のクライアントシステム間のゲーム対戦を管理する処理装置と、を備えている。

【0036】本発明の通信ゲーム処理方法は、クライアントシステムと当該クライアントシステムと通信するゲームサーバシステムとの間で実行される通信ゲーム処理方法において、ゲームサーバシステムは、複数のクライアントシステムを一つの対戦グループとして関係付けるためのグループ情報が複数種類の対戦モードに対応して複数格納されているデータベースを参照するステップと、いずれかの対戦グループが指定された場合には、指定された対戦グループに関係付けられているグループ情報を参照し、同一の対戦グループに属するクライアントシステムの中から対戦の組み合わせを決定するステップと、当該組み合わせによって決定されるクライアントシステム間のデータの送受信を管理して対戦を実行させるステップと、当該対戦の結果に対応して次の組み合わせを決定するステップと、を備えていることを特徴とする通信ゲーム処理方法である。

【0037】このデータベースに格納されるグループ情報のうち少なくとも一つは、対戦が終了した場合に、勝った方、負けた方、固定した双方またはいずれか一方の固定されたクライアントシステムが継続して他のクライアントシステムと対戦するように定められた対戦モードを設定するための試合ルール情報が含まれており、次の組み合わせを決定するステップは、対戦が終了した場合に、試合ルール情報を参照して、次の対戦の組み合わせを決定する。

【0038】またこのデータベースに格納されるグループ情報のうち少なくとも一つは、同一の対戦グループ内に二つのサブグループに分けるチーム戦対戦モードを設

定するためのスケジュール情報が格納されており、次の組み合わせを決定するステップは、対戦が終了した場合に、スケジュール情報を参照して、対戦の結果、勝った方のクライアントシステムと、負けた方のクライアントシステムの属するサブグループのうち対戦していない他のクライアントシステムと、を次の対戦の組み合わせとして決定する。

【0039】さらにこのデータベースに格納されるグループ情報のうち少なくとも一つは、対戦が終了した場合に、同一の対戦グループ内で一のクライアントシステムが他の総てのクライアントシステムと対戦するように順序だてた総当たり戦対戦モードを設定するための登録情報が格納されており、次の組み合わせを決定するステップは、一の組み合わせによる対戦が終了した場合に、各クライアントシステムが未だ対戦していないクライアントシステムであって対戦中でない他のクライアントシステムを、各クライアントシステムに対する次の対戦の組み合わせとして決定する。

【0040】このデータベースに格納されるグループ情報のうち少なくとも一つは、対戦が終了した場合に、同一の対戦グループ内において勝ち抜き戦形式で対戦するトーナメント戦対戦モードを設定するための登録情報が格納されており、次の組み合わせを決定するステップは、一の組み合わせによる対戦が終了した場合に、登録情報を参照して対戦する組み合わせを決定し、決定した組み合わせによる対戦の勝者となったクライアントシステム同士を次の対戦の組み合わせとして決定する。

【0041】好ましくは、この通信ゲーム処理方法は、いずれかのクライアントシステムから対戦要求があった場合に、他の任意のクライアントシステムのなかから、いずれか一を選択して対戦させる簡易対戦モード、または、いずれかの対戦グループに属して各対戦グループ内において対戦させる熟達対戦モードのうちいずれかを選択して実行させるステップを備える。

【0042】さらに好ましくは、グループ情報を参照して対戦グループを各クライアントシステムに閲覧させるための対戦モード一覧表示を各クライアントに提供するステップを備える。

【0043】これら通信ゲーム処理方法は、記録媒体（CD-ROMやDVD、通信回線など）でコンピュータが実行可能なプログラム形式で提供されるものでもよい。

【0044】また、本発明の別の態様として、前記複数のクライアントシステムの内、相手が決まったクライアントシステム間で前記ゲームサーバシステムを介してゲームに関するデータをリアルタイムに送受信可能な通信ゲームシステムであって、前記複数のクライアントシステムの各々は、前記クライアントシステム間における前記データの送受信時に、一方のクライアントシステムが前記データの中に無効化すべきデータを含めて送信して

きたときに、他方のクライアントシステムはその無効化すべきデータに無効化の処理を行なうようにしたことがある。

【0045】好適には、前記複数のクライアントシステムの各々は、前記無効化に処すべきデータを含む前記ゲームを前記ゲームサーバシステムに送信する送信手段と、前記ゲームシステムから前記無効化に処すべきデータが送信されたときに当該無効化に処すべきデータを無効化する無効化処理手段とを備える。例えば、前記送信手段は、前記無効化に処すべきデータを、その無効化を表す情報と共に送信する手段である。

【0046】前記無効化を表す情報は、一例として、前記無効化に処すべきデータが画面上のどの表示位置に対応しているかを表す位置情報である。この無効化を表す情報は、前記無効化を表すフラグ又はダミーデータであってもよい。

【0047】また、前記無効化に処すべきデータは、一例として、ゲームのキャラクタを選択する画面において遊戯者がカスタマイズされたキャラクタを選択するときの操作に関わるデータである。このとき、前記操作に関わるデータは、例えば、コントローラ又はパッドの操作に関わるデータである。

【0048】好ましくは、前記複数のクライアントシステムの各々は、ゲームのキャラクタ選択画面として、前記複数のクライアントシステムに予め共通に記憶させている共通キャラクタを選択させるための第1のボタン、及び、所望のクライアントシステムに着脱可能なメモリ装置を介して格納可能なカスタマイズされた非共通キャラクタを選択するモードへの移行させるための第2のボタンを含む画面を提示する手段であり、前記無効化に処すべきデータは、前記第2のボタンを選択したときの操作状態を表すデータである。

【0049】また好ましくは、前記無効化処理手段は、前記無効化に処すべきデータをじ捨てて非表示状態にする処理である。

【0050】また、本願発明により、別の態様として提供されるシステムは、前記複数のクライアントシステムの内、対戦相手が決まったクライアントシステム間で前記ゲームサーバシステムを介してゲームに関するデータをリアルタイムに送受信可能な通信ゲームシステムであって、前記複数のクライアントシステムの各々は、前記ゲームを観戦するときに当該観戦状態にある他のクライアントシステムとの間で前記ゲームサーバシステムを介してチャットを実行可能なことを特徴とする。

【0051】好適には、前記複数のクライアントシステムの各々は、前記ゲームを観戦しているときに前記チャットの内容を遊戯者から受け付けて当該内容に相当する文字情報を前記ゲームサーバシステムに送信する送信手段と、このゲームサーバシステムから前記文字情報が送信されてきたときに当該文字情報をモニタのゲーム画面

上に重畳して表示する表示手段とを備える。このとき、表示手段は、例えば、前記モニタの画面上に前記ゲーム画面を背景として設定した半透明ウィンドウ内に前記文字情報を表示する手段である。

【0052】本願発明により、さらに別の態様として、前記複数のクライアントシステムの内、対戦相手が決まったクライアントシステム間で前記ゲームサーバシステムを介してゲームに関するデータをリアルタイムに送受信可能な通信ゲームシステムであって、前記複数のクライアントシステムの各々は、前記ゲームを観戦するときに前記ゲームが実行されるゲーム空間内の変更可能な仮想視点から当該空間を投影した画像を表示することを特徴とする通信ゲームシステムが提供される。

【0053】

【発明の実施の形態】次に本発明の好適な実施の形態を、図面を参照して説明する。

（実施形態1）本発明の実施形態1は、クライアントシステム間で同一対戦グループを結成し、それに属するクライアントシステムの中から対戦の組み合わせを決定し、勝った方、負けた方、固定した双方またはいずれか一方の固定されたクライアントシステムが継続して他のクライアントシステムと対戦するように構成された通信ゲームシステムに関する。

【0054】図1に本発明の通信ゲームシステムのシステム図を示す。

【0055】本通信ゲームシステムは、図1に示すように、複数のクライアントシステム1が回線網4を介して、ゲームサーバシステム2およびWWWサーバシステム3に接続されて構成されている。

【0056】各クライアントシステム1は、いわゆる通信機能を有するゲーム装置としての構成を備え、ゲーム機本体10、コントロールパッド11およびモニタ12を相互に接続して構成される。

【0057】コントロールパッド11は、各遊技者の操作に伴って出力される操作信号をゲーム機本体10に供給するようになっている。ゲーム機本体10は、通信可能なコンピュータ装置としての構成（CPU、メモリ、CD-ROMドライブ、モデム、画像生成回路、音声生成回路等）を備えている。当該ゲーム機本体10は、CD-ROMなどの記録媒体からデータを読み取り可能になっており、記録媒体から読み取ったゲームプログラムを実行することで当該通信ゲームシステムのクライアントシステムとして動作するようになっている。ゲーム機本体10は、コントロールパッド11からの操作信号に基づきゲーム処理を進め、通信ゲームが遊技者から指定された場合には、内蔵するモデム経由で、回線網4を介してゲームサーバシステム2に接続するようになっている。記録媒体に記録されるゲームプログラムは、通信ゲーム機能を実行可能なものであれば、そのゲームの内容に制限は無い。ただし、他の遊技者と対戦して勝敗が決

定するような対戦型のゲームとしてプログラムされることが好ましい。またゲーム機本体10は、ゲーム処理に伴う画像信号と音声信号を出力するようになっている。モニタ12は、ゲーム機本体10からの画像信号や音声信号に対応して画像や音声を遊技者に提供するように構成されている。

【0058】ゲームサーバシステム2は、ゲームサーバ20と記憶領域21とを備える。

【0059】ゲームサーバ20は、汎用の高性能コンピュータ装置としての構成（CPU、メモリ、HD、通信装置等）を備えている。当該ゲームサーバ20は、本発明のゲーム処理方法に対応したプログラムを実行することにより、通信ゲームシステムを管理するゲームサーバシステムとして動作するようになっている。すなわちゲームネットワーク40のアクセスポイントに接続されたクライアントシステム1を管理するようになっている。記憶領域21は、ゲームサーバ20そのものまたは当該サーバからアクセス可能な領域であって、当該通信ゲームシステムを実行するために必要なデータベースをファイルなどの形式で格納可能な領域になっている。

【0060】回線網4は、通常の公衆回線または専用線であってゲームネットワーク40やインターネット41などのWANを形成している。

【0061】ゲームネットワーク40は、当該通信ゲームシステムの実行のために提供されているネットワークである。例えばゲームサーバシステム2が管理する特定のアクセスポイントにクライアントシステム1から接続することによって、ゲームサーバシステム2と各クライアントシステム1とにより構成される専用ネットワークである。ただし、このようなPPP接続ではなく、任意の接続窓口からクライアントシステムがゲームサーバにアクセスするようなインターネット経由の接続構成を備えていてもよい。そのプロトコルなどに限定はないが、クライアントシステム1においてインターネットにおけるWWW機能を利用する場合や汎用性を持たせる点などを考慮してTCP/IPなどの汎用の規格にしてもよい。

【0062】インターネット41は、不特定多数のコンピュータ装置が接続可能なWANであり、TCP/IPプロトコルで規定される各種コマンドを利用することで、ファイルの閲覧や電子メール、ファイルの転送などを実現することが可能になっている。特に本実施形態では、インターネットのWWW機能を利用する。

【0063】WWWサーバシステム3は、WWWサーバ30とHTML（ハイパーテキスト形式）記憶領域31とを備える。

【0064】WWWサーバ30は、汎用の高性能コンピュータ装置としての構成を備え、インターネット41上で一のネットワークアドレスを与えられ、インターネット41に接続しているコンピュータから特定のネットワ

ークアドレスを指定することで、HTML記憶領域31に格納されているHTML形式のファイルなどを閲覧させることが可能に構成されている。HTML記憶領域31は、WWWサーバ30が管理する記憶領域であって、WWWサーバ30によって作成されたりゲームサーバシステム2からファイル転送されたりした通信ゲームの結果表示のためのハイパーテキスト形式のファイルを所定のディレクトリに格納するようになっている。このWWWサーバは、対戦履歴を報知するためのものであるが、インターネットサーバではなく専用のサーバを設け、そこに対戦履歴を記録したファイルをアップロードし、そこにクライアントシステムが接続して閲覧するように構成してもよい。

【0065】図2に、本通信ゲームシステムの詳しい機能ブロック図を示す。クライアントシステム1（A、B）において、処理装置100と通信装置101とはゲーム機本体10に属する。出力データ生成装置102とコントロールパッド11とは、コントロールパッド11に属する。

【0066】処理装置100は、CPUを中心としてゲームプログラムを実施するコンピュータ部分である。処理装置100は、操作装置110からの操作信号の認識、振動発生手段111への振動信号の出力、通信装置101の通信制御、出力データ生成装置102の制御などを行う。通信装置101は、例えばモデムやターミナルアダプタであり、ゲームネットワーク40やインターネット41と処理装置100とのデータ送受信を仲介するものである。操作装置110は、操作ボタンや十字キーなどゲームの操作に必要な操作機能を備えている。振動発生手段111は、例えばピエゾ素子など逆圧電効果により、所定周波数の振動信号に対応させてコントロールパッド11を操作する遊技者に振動を認識させることが可能になっている。

【0067】ゲームサーバシステム2において、処理装置200と通信装置201とはゲームサーバ20に属する。記憶領域21には、ユーザデータベース（以下DBと略する。）210、イーजीロビーDB211、エキスパートロビーDB212、ノーマルDB213、チーム戦DB214、総当たり戦DB215およびトーナメント戦DB216などが格納されている。

【0068】ユーザDB210には、当該通信ゲームシステムを利用することを許可された遊技者の個人情報、例えば、各ゲーム機本体10固有の管理番号や個人の住所、連絡先などの他、個人の対戦履歴、勝率、連勝記録、登録コメント、階級、キャラクタ情報などが格納されている。

【0069】イーजीロビーDB211には、イーजीロビー、すなわち簡易対戦モードにおけるインデックス情報が格納されている。例えば、イーजीロビーにおける対戦組み合わせとその日時、チャット情報などが記録

されている。

【0070】エキスパートロビーDB212には、エキスパートロビー、すなわち熟達対戦モードにおけるインデックス情報が記録されている。例えば、各対戦グループの名称（作戦名）、参加人数、対戦種別、DB213～216へのリンク情報、当該ロビーにおけるチャット情報などが記録されている。

【0071】ノーマルDB213、チーム戦DB214、総当たり戦DB215およびトーナメント戦DB216は、それぞれの対戦種別における対戦グループ情報が記録されている。例えば、対戦グループの名称（作戦名）、参加人数、戦闘回数、各作戦開始時刻と終了時刻、メンバー名（IDなども）、各メンバーの階級、試合ルール、決定された組み合わせ情報、対戦履歴、当該対戦グループにおけるチャット情報などが記録される。

【0072】これらのデータベースは相互参照可能になっており、キーデータによって総ての情報を読み取ることが可能にリレーションシップが設定されている。

【0073】処理装置200は、通信ゲームシステムを管理するコンピュータ部分であり、各データベース210～216を参照し、通信装置201を制御してプログラムで定められるクライアントシステムの対戦管理を実行するものである。特に、本実施形態では、各実施形態共通のデータベース210～212とノーマルデータベース213とを使用する。通信装置201は、ゲームネットワーク40上のアクセスポイントを管理し、各クライアントシステム1と通信装置200とのデータ送受信を仲介するものである。

（クライアントシステムの動作）次に本実施形態の動作を説明する。まず個々のクライアントシステム1の基本動作を、図8を参照して説明する。

【0074】各クライアントシステム1は、プログラムと遊技者による操作信号とに基づいてゲーム処理を進める独立モードと、通信によって提供されたコマンドを中心にゲーム処理を進める通信モードとを使い分けるようになっている。

【0075】いずれの動作モードでも、ゲーム機本体10は、コントロールパッド11からの操作信号を解釈してゲーム画面におけるキャラクタ（操作可能なセグメントやモデルのこと）を移動させる。ただし、ゲームにおける敵のキャラクタの動きは、独立モードでは、プログラムによって規定されるのに対し、通信モードでは、ゲームネットワーク40経由で対戦相手となったクライアントシステム1から送信されるコマンドによって規定される点で異なっている。また通信モードの場合には、ゲーム機本体10は、操作信号をコマンド化してゲームネットワーク40に送出する。

【0076】具体的には、図8に示すように、ゲーム機本体10は、操作信号を読み取り（S501）、通信開始を示す操作内容であるか否かを検査する（S502）。

通信開始でない場合には（S502：NO）、独立モードであり、通常のゲーム装置としての処理を続行する（S503）。

【0077】一方、通信開始を示している場合には（S502：YES）、ゲーム機本体10は、通信モードであるため接続を確立するための一般的手順を実行する。すなわち、ゲーム機本体10は、予め登録されているサーバを選択し呼び出し、接続後にハンドルネーム、ID、パスワードなどの必要情報を送信する（S504）。接続できない場合には、処理装置は通常のエラー処理としてその旨表示して復帰する。

【0078】接続確立後、ゲーム機本体10はメインメニューを表示させる（S505）。ゲーム開始が遊技者から指示されたら、ゲーム機本体10は、その後はエスケープ等の特別の操作をしない限り復帰しない永久ループ処理を実行する。つまり操作信号が供給された場合に（S506：YES）、ゲーム機本体10はその操作信号を読み取り（S508）、予め定められたコマンド規約にしたがってコマンド化してゲームネットワーク40に送出する（S509）。またゲームネットワーク40からコマンドが送信された場合には（S510：YES）、ゲーム機本体10はこれを読み取り（S511）、解釈ルーチンに移行する。

【0079】つまりコマンドがイーजीロビー作戦ウィンドウ表示を示している場合には（S512：YES）、ゲーム機本体10は、イーजीロビー作戦ウィンドウという基本画面（図9参照）を表示させる（S513）。同様にコマンドがエキスパートロビー作戦ウィンドウ表示を示している場合には（S514：YES）、ゲーム機本体10は、エキスパートロビー作戦ウィンドウという基本画面を表示させる（S513）。ここでいうエキスパートロビー作戦ウィンドウには、基本画面（図10等参照）の他に、各種ウィンドウ表示（図11～図26）も含まれるものとする。これら基本画面は、クライアントシステムに保存されている画像データに基づいて表示されるものである。ただし、ゲームサーバシステム2においてこれら作戦ウィンドウを表示させるためのハイパーテキスト形式のファイルを格納しておき、適時にこれをクライアントシステムに提供し、ハイパーテキスト閲覧用ブラウザの機能に基づいて表示させるように構成してもよい。

【0080】またコマンドが対戦モードへの移行を示している場合には（S516：YES）、ゲーム機本体10は、これら画面表示に代えて当該クライアントシステム内の画像データ等を利用して対戦処理を実行する（S518）。

【0081】クライアントシステム1が戦闘モードに割り付けられている場合には、ゲーム機本体10は、自分のキャラクタを操作信号に基づいて移動させ、ゲームネットワーク40から提供される操作コマンドに基づいて

敵のキャラクタの位置や態様を変化させる。操作コマンドの割付けは、ゲームごとに任意に定めうる。これらの処理により、遊技者は、あたかも一つのゲーム機に二つのコントロールパッド11を接続して他人と対戦しているかのようにゲーム対戦を実行可能になる。

【0082】クライアントシステム1が観戦モードに割り付けられている場合には、ゲーム機本体10は、ゲームネットワーク40から提供される操作コマンドに基づいて双方のキャラクタを移動させその表示態様を変化させる。この処理により、遊技者は、あたかもアミューズメントセンターで友人がゲーム対戦をしているのを応援しているかのようなゲーム観戦を実行可能になる。

【0083】なお、コマンドとしてチャット情報が送られてきている場合には、ゲーム機本体10はそのチャット情報に基づいて文字をモニタ12の画面に表示する(S519)。コマンドとして振動させるコマンドが送られてきている場合には、ゲーム機本体はコントロールパッド11の振動発生手段111を振動させる。

【0084】ここで、簡易対戦モード(イーザーロビー)で、いずれかの遊技者が他の遊技者に対戦を申し込む手順を、図2を参照して説明する。これらの手順は簡易対戦モードであっても後で説明する熟達対戦モード(エキスパートロビー)であってもほぼ同様である。

【0085】図2に示すように、クライアントシステム1Aと1Bとが共に接続されている状態で、ゲームサーバ20は、その時点で接続されているクライアントシステム1を監視し、それらクライアントシステムのIDと接続者数とをイーザーロビーDB211に格納している。ゲームサーバは、簡易対戦モードに入っているクライアントシステムに図9に示すようなイーザーロビー作戦ウィンドウを表示させる。このウィンドウにおいて、対戦者リストには、ゲームサーバ20がイーザーロビーDB212を検索して送信してきた接続者データに基づき接続者の名称、状態、総接続者数が表示される。

【0086】操作信号に基づいてカーソルが対戦者リスト上にある場合、クライアントシステム1Aはこのカーソルの選択情報をゲームサーバ20に送信する(①の経路)。ゲームサーバ20は、ユーザDB211からこの者の戦歴を読み出して(⑤の経路)当該クライアントシステム1Aに返信する(②の経路)。当該クライアントシステム1Aでは、それを対戦者情報として一覧表示する。クライアントシステム1Aの遊技者がコントロールパッド11を操作して対戦申し込みを指定すると

(①)、ゲームサーバ20は、当該申込にかかるクライアントシステム1Bにその旨を送信する(③の経路)。当該クライアントシステム1Bの遊技者はこれに対応して対戦を受諾するか否かを返信する(④の経路)。

【0087】この返信が申し込み拒否を示している場合には、ゲームサーバ20はその旨をクライアントシステム1Aに送信する(①)。クライアントシステム1Aの

遊技者は他のクライアントシステムを探して再び対戦申込をすることになる。

【0088】一方クライアントシステム1Bからの返信が申込の受諾を示している場合には、ゲームサーバ20はその旨をクライアントシステム1Aに送信し(①)、双方のクライアントシステムに対戦モードに移行するためのコマンドを送信する(①、③)。両クライアントシステム1ABは対戦モードに移行し、その後は自己の操作にかかるコマンドを他方に送信するようになる(⑤の経路)。対戦モードによるコマンドの授受は、ゲームサーバシステム2が仲介することになるが、直接相手のネットワークアドレスを特定してコマンドを送受信するように構成してもよい。このような通信手順は、熟達対戦モード(エキスパートロビー)でも同様である。

(全体の動作) 個々のクライアントシステムとゲームサーバシステムとのシーケンスは以上の通りであるが、本発明では、この個々のシーケンスの上位に位置する全体的な対戦管理に特徴がある。これを図3の状態遷移図を中心として説明する。この図は、ゲームサーバシステム2の管理の下で変動する個々のクライアントシステム1の状態を示している。この図は、後述する実施形態にも共通のものである。

【0089】本発明では、ゲームサーバシステム2は、いずれかのクライアントシステム1から対戦要求があった場合に、任意のクライアントシステムのなかから、いずれか一を選択して対戦させる簡易対戦モード(イーザーロビー)またはいずれかの対戦グループに属して各対戦グループ内において対戦させる熟達対戦モード(エキスパートロビー)のうちいずれかを選択して実行させるようになっている。

【0090】簡易対戦モードで、上述したように、ゲームサーバ20は、通信が確立したクライアントシステム1にメインメニューを表示させ(S00)、イーザーロビーが選択されると、簡易対戦用基本画面であるイーザーロビー作戦メニューを表示させる(S01:図9)。そして対戦が受諾されると、ゲームサーバ20は、対戦にかかるクライアントシステム1を対戦モードに移行させる(S02)。

【0091】クライアントシステム1は、コントロールパッド11においてスタートボタンが押されるとスタートメニューを表示させるようになっている(S03)。このスタートメニューまたはメインメニューからエキスパートロビーが選択されると、ゲームサーバ20は熟達対戦用基本画面であるエキスパートロビー作戦ウィンドウを表示させる(S10)。

【0092】なお、エキスパートロビーは遊び方に慣れが必要であるため、初めて接続してきたクライアントシステム1にはイーザーロビーから実施させるように構成しておくことは好ましい。その後は、遊技者の選択によっていずれの対戦モードも自由に選べるようにする。

【0093】エキスパロビー作戦メニューとしては、図10に示すように、タイトルウィンドウW1、チャットウィンドウW2および作戦名リストW3が表示される。タイトルウィンドウW1は、当該対戦モードの表示欄である。チャットウィンドウW2は、当該熟達対戦モードに入っているクライアントシステム1から送信されてきたチャット情報に基づく文字列W21が時系列で表示されている。ゲームサーバ20は、チャット情報が送られ来ると、その送信元の名称とともにチャット情報をエキスパロビーDB212に格納し、それに基づきチャットウィンドウW2を表示させる。チャットウィンドウW2には、文字入力のための擬似的キーボードW22が表示される。作戦名リストW3は、エキスパロビーDB212に格納されているグループ情報をゲームサーバ20が参照して表示させる対戦グループ一覧である。この作戦名リストW3は、イージーロビー作戦ウィンドウ(図9)のクライアントシステム単位の接続者リストとは異なり、対戦グループ単位のリストになっている。すなわち作戦名、参加人数、対戦モードからなる一組とした対戦グループが複数表示される。このときランプ表示などにより対戦中であるか対戦をしていない状態であるかを一覧できるようにすることは好ましい。

【0094】クライアントシステム1において、遊技者がコントロールパッド11のスタートボタンを操作すると、その時のモードに対応したスタートメニューM1が表示されるようになっている(S11:図11)。

【0095】このスタートメニューM1において「会議室を作る」が選択されると、ゲームサーバ20は、対戦モードの選択するメニューM2を更に表示させる(S12:図12)。このメニューからいずれかの対戦モードを選択すると、それに対応する対戦グループが新規に作成され、その「作戦会議室」が表示されるようになる(S13)。

【0096】選択された対戦モードで作成される「作戦会議室」に新規登録後に1以上のクライアントシステム1が参加してくることによって(S30、S40、S50、S60)、一つの対戦グループが形成される。メニューM2において、「ノーマル」が選択されると本実施形態の対戦モード、「チーム戦」が選択されると実施形態2、「総当たり」が選択されると実施形態3、「トーナメント」が選択されると実施形態4の各実施形態で説明する作戦会議室、すなわち対戦グループが作成できるようになる。

【0097】会議室作成処理(S13)では、新規登録を依頼したクライアントシステム1が任意のその試合ルールを定めることができる。この新規登録をしたクライアントシステムのみがこの作戦会議室の試合ルールを変更したり対戦グループの対戦を開始したりすることができる。以下、この新規登録を行い「作戦会議室」を発足させたクライアントシステムを「ホスト」と称する。こ

の対戦モードに関する試合ルールや参加メンバー等の必要情報を記録するためのグループ情報は、ゲームサーバ20によって対応するデータベース212~216に登録される。新たな参加メンバーが登録し試合ルールが変更したりする度に、ゲームサーバ20は、そのグループ情報を変更し更新する。

【0098】スタートメニューM1において「コメント登録」が選択されると、ゲームサーバ20はコメント登録ウィンドウW4を表示させる(S14:図13)。このウィンドウW4には、個人情報その他のクライアントシステム1から参照された場合に表示させたい自己紹介の文書を文字入力するコメント欄W41、対戦モードに入った場合に当該対戦を観戦している同一対戦グループの他のクライアントシステムに提供したい文字を、コントロールパッド11の操作ボタンに対応させて登録するためのクイックメッセージ欄W42、および文字入力のためのソフトウェアキーボードW43が表示される。遊技者がこれらの欄に任意の文字を入力すると、ゲームサーバ20はこれをユーザDB210に操作ボタンとの対応を取って格納する。これらコメントを表示させる文字情報は、予めゲームサーバ20が各クライアントシステム1に転送しておく。データベースには、各コメントと操作コマンドとの対応を示す対応情報が格納されている。ゲームサーバ20は、ゲームネットワーク40上の操作コマンドの有無を監視し、操作コマンドが送信されてきた場合には、データベースから対応情報を読み出して各クライアントシステム1に送信する。各クライアントシステム1では、この対応情報に対応している文字情報を画面表示する。

【0099】スタートメニューM1において「チャットチャンネルを変更する」が選択されると、ゲームサーバ20は、当該熟達対戦モードの共通のチャットチャンネルから各対戦グループ独自のチャットチャンネルにチャットチャンネルを変更する。具体的には、サーバ20はチャット情報を読み出すデータベースをチャットDB211とその他のデータベース213~216との間で相互に切り替える。

【0100】スタートメニューM1において「メッセージの送信」が選択されると、ゲームサーバ20は、選択されているチャットチャンネルにおいて当該クライアントシステムから供給されたチャット情報をデータベースに格納し、他の接続中のクライアントシステム1に提供する。

【0101】スタートメニューM1において「他のメンバーを探す」が選択されると、ゲームサーバ20は、作戦名リストW3に他の未表示だった対戦グループを表示する。「主使用バーチャロイドの登録変更」が選択されると、ゲームサーバ20は各クライアントシステム1に適応していたキャラクタを変更可能にし、変更された内容でユーザDB210を更新する。「イージーロビーに

移動」が選択されると、ゲームサーバ20は当該クライアントシステム1を状態S01に移動させる。「ネットワークを抜ける」が選択されると、ゲームサーバ20は通信モードから独立モードに移行させるコマンドを当該クライアントシステム1に送信し、当該クライアントシステム1がゲームネットワークから外される。

【0102】さてエキスパートロビー作戦ウィンドウ(S20、図10)において、遊技者がカーソルを作戦名リストW3上に持っていくと、そのカーソルによって選ばれている作戦名情報がコマンドとしてゲームサーバ20に提供される。ゲームサーバ20は、この作戦名情報に基づいてエキスパートロビーDB212を検索し、該当する対戦グループが格納されているデータベース213~216を特定し、その詳細な情報を読み取ってクライアントシステム1に返送する。これによって戦況状況ウィンドウW5が表示される(S20:図14)。

【0103】このウィンドウW5では、対戦モードW51、当該対戦グループの参加人数W52、実戦か模擬戦かの種別表示W53、この対戦グループが作成された時刻である作戦開始時刻W54、試合のルールを指定するステータスW55および参加メンバーW56が表示される。

【0104】各遊技者には、ユーザDB210に格納されている戦歴履歴に応じて階級が決定され登録されている。その階級がメンバーに付される。参加メンバーの表示は階級の下に合せて順序立てるとよい。出世して階級を上げたいという遊技者の向上心を煽ることができるからである。逆に、この階級が常に対戦に影響すると殺伐とした感覚を受ける遊技者もいる。そのような者のために、対戦グループを新たに設定した者の選択により、階級を適用する「実戦」と階級を考慮しない「模擬戦」とが選択できるようになっている。

【0105】ゲームサーバ20は、各参加メンバーの接続状態を監視し、各メンバー名の横にその状態を表示させる。例えば対戦中である遊技者には「戦闘中」、観戦している遊技者には「観戦中」、エキスパートロビー作戦ウィンドウを閲覧中の遊技者には「待機中」といった状態を表示する。

【0106】戦況報告ウィンドウW5の表示中に遊技者によって所定の操作がされると、ゲームサーバ20は、対戦グループとは無関係に現在接続中の総てのクライアントシステム1に関する個人情報をユーザDB210から読み取って接続者リストW6を表示する。総接続者数も併せて表示するようにする(S21:図15)。接続者リストにおいていずれかの接続者がカーソルで選択されている場合には、ゲームサーバ20は当該接続者にかかるクライアントシステム1の個人情報をユーザDBからさらに読み出してプレイヤーデータウィンドウW7に表示する。このウィンドウW7には、接続者の氏名W71、その日の成績W72、階級に対応した階級章表示W

73、対戦ゲームで用いるために当該クライアントシステム1で採用されているキャラクタ表示W74、S14で登録されていたコメントW75、そのクライアントシステム1の現状表示W76がされる。この状態から所定の操作(例えば「L」ボタンや「R」ボタン操作)がされると当該クライアントシステム1の総合成績がユーザDB210に基づいて表示される。また他の操作(例えば「A」ボタン操作)がされると、選択されているクライアントシステム1に対し、メッセージが送信される(S23)。

【0107】さて、戦況報告ウィンドウW5(S20:図14)において、遊技者により所定の操作(例えば「A」ボタン押下)がされると、当該操作を行ったクライアントシステム1がこの対戦グループに新たに参加したもとして登録される。すなわち、ゲームサーバ20は、当該クライアントシステム1から選択中の対戦グループへの参加要求があったものと判断し、この対戦グループに当該クライアントシステム1を新たな参加者として登録する(S30)。ゲームサーバ20は、当該対戦グループのグループ情報に参加を希望したクライアントシステム1の個人情報を新たに関係付ける。

【0108】新たに参加する場合に(S30)、対戦グループごとにパスワードを設定し、パスワードを入力しなければ参加できないように認証処理を行ってもよい。すなわち新たな対戦グループに参加依頼があった場合に、この参加を希望するクライアントシステム1にパスワード入力を要求し、このパスワードが正しく入力された場合にのみゲームサーバ20が当該対戦グループへの参加を許可するのである。

(ノーマル作戦会議室)以下では、特に対戦モードとして「ノーマル」が設定されている対戦グループへの対戦管理を説明する。「ノーマル」対戦モードとは、一つの対戦が終了した場合に、勝った方、負けた方、固定した双方またはいずれか一方の固定されたクライアントシステムが継続して他のクライアントシステムと対戦するような試合ルールによる対戦をいう。

【0109】図16に、「ノーマル」対戦モードに参加しているクライアントシステム1に提供される画面表示例を示す。このような「作戦会議室」、つまり特定の対戦グループ専用のロビー作戦ウィンドウは、その対戦グループを立ち上げた者(ホスト)かそれに後から参加したもののみに提供される。ゲームサーバ20は、ノーマルDB213から対応するレコードを読み取ることにより各表示を行う。

【0110】タイトルウィンドウW1には、この対戦モードである「ノーマル」が示される。その下には、対戦中か否かを示す状況表示W11、この対戦グループの名称である作戦名W12、参加人数W13、過去にこの対戦グループで行われた戦闘回数W14、この対戦グループが発足した時間である作戦開始時刻や経過時間である

作戦継続時間W15が表示される。チャットウィンドウW2は、チャット情報に基づく文字列W21、ソフトウェアキーボードW22が表示される。このウィンドウでは、この対戦グループに参加しているメンバーのみがチャット情報を読んだり書き込んだりできるようになっている。

【0111】メンバーリストW8には、階級を伴ったメンバーがリスト表示される。各クライアントシステム1が、対戦中であるか、観戦中であるか、またはロビー参照中であるかの別が色分けなどで示されている。この対戦グループを作成した遊技者の冒頭には、ホストであることを示すアイコンが付される。

【0112】試合ルールウィンドウW9には、ホストがS13で定めた試合ルールが表示される。「ファーストバトル」には、最初に戦うように予定されている遊技者の名称が表示される。「戦闘形式」には、階級を考慮した実戦モードにするか階級を考慮しない模擬戦モードかが表示される。実戦モードが設定されている場合には、秒数、セット数、ステージが固定値にされ、対戦結果が階級の変更に反映される。「秒数」は、1対戦に対して割り当てられた時間長が表示される。「セット数」は、1対戦のセットマッチ数が表示される。「ステージ」には、対戦に使用するゲームステージが表示される。「終了時変更」には、対戦が終了した場合にどのように次の組み合わせを決定するかのルールが表示される。

【0113】「終了時変更」の設定内容によって、対戦の順序が大きく変わり、この対戦グループの特色が出せる。ここが「固定」になっていると、最初の組み合わせ通りのクライアントシステム間で対戦が繰り返される。

「DNA固定」になっていると、対戦結果に関係なく、RNA側のクライアントシステムが交替していく。「RNA固定」になっていると、対戦結果に関係なく、DNA側のクライアントシステムが交替していく。「勝ちぬけ」になっていると、対戦に勝ったクライアントシステムが他のクライアントシステムと交替していく。「負けぬけ」になっていると、対戦に負けたクライアントシステムが他のクライアントシステムと交替していく。デフォルトではこの「負けぬけ」が設定されるようになっている。

【0114】状態S30において、遊技者がカーソルをメンバーリストW8に表示されているいずれかのメンバー上に移動させると、ゲームサーバ20はそのメンバーに対応する個人情報ユーザDBから読み取り、プレイヤーデータウィンドウW7に表示させる(S33:図17)。このウィンドウについては図15におけるプレイヤーデータウィンドウと同じである。

【0115】状態S30において、ホストであるクライアントシステム1の遊技者がコントロールパッド11のスタートボタンを押下した場合に限り、図11に示したものと同様のスタートメニューが表示される。ただし、

スタートメニューM1に「試合のスタート」、「試合ルールの変更」という項目が追加されている点で異なる。

【0116】ホストであるクライアントシステム1にのみ試合ルールを変更する権限が与えられている。ホストの遊技者が「試合ルールの変更」を選択すると、ゲームサーバ20は、試合ルール変更状態(S32)に移り当該ホストのクライアントシステム1に図17に示すような試合ルール変更ウィンドウW10を表示させる。ここでは「ファーストバトルのDNA」の変更に用いられるウィンドウが例示されている。遊技者がコントロールパッド11からメッセージにしたがって操作すると、ゲームサーバ20はその操作に対応させて「ファーストバトル」の組み合わせを変更し、ノーマルDB213を更新する。対戦メンバーは遊技者がカーソルでメンバーリストW8から選んだ者に変更される。戦闘形式や秒数、セット数、ステージ、終了時変更の各数値やルールについても選択により決定される。

【0117】スタートメニューにおいてホストのクライアントシステム1の遊技者が「試合のスタート」を選択すると、ゲームサーバ20は、各クライアントシステム1を対戦モードに移す(S34)。

【0118】ノーマル対戦モードにおける詳細な動作を図4に基づいて説明する。

【0119】ゲームサーバ20は、「ファーストバトル」の組み合わせに設定されているクライアントシステム1には戦闘モードに移行させるコマンドを、それ以外のクライアントシステム1には観戦モードに移行させるコマンドを送信する(S100)。

【0120】次いで戦闘モードに入るクライアントシステム1に対してゲームサーバ20は戦闘で表示させるキャラクタを指定させる(S101)。キャラクタは例えば複数の候補の中から選択させる。通信キャラクタの設定時にエスケープキーなど特定のキー操作を遊技者が指定すると(S102:YES)、永久ループから脱してエキスパトロビーに戻ることが可能である。

【0121】通信キャラクタの設定が終了すると(S103:YES)、ゲームサーバは最初の組み合わせに設定されているクライアントシステム1に対戦を開始させるコマンドを送信する(S104)。

【0122】このコマンドにより戦闘モードに入るクライアントシステム1では、ゲーム機本体10がゲーム対戦画像を表示させ、コントロールパッド11からの操作信号に対応させて自分のキャラクタを移動させ、その対戦用のデータ(操作コマンド)をゲームネットワーク40に送信する。ゲームネットワーク40から敵キャラクタの操作コマンドが送信された場合には、その操作コマンドに対応させて敵キャラクタを移動させるように処理する。ゲームサーバ20はこの操作コマンドの送受信を仲介する。

【0123】観戦モードに入るクライアントシステム1

では、戦闘モードに入っているクライアントシステム1から送信されてくる操作コマンドに基づいて戦闘モードに入っているクライアントシステム1と同様のゲーム画面が表示される。ただし観戦モードのクライアントシステム1ではゲーム画面中に戦っているキャラクタは表示されはするものの、遊技者がコントロールパッド11を操作してもキャラクタの動きに反映されることはない。その組み合わせにおける戦闘が終了するまで(S105:NO)、対戦処理が継続される。

【0124】対戦中、ゲームサーバ20は、ユーザDB210を参照し、状態S14において登録された操作コマンドの示す操作に割り当てられているメッセージ情報を読み出し、各クライアントシステム1に送信する。また対戦中、観戦モードに在るいずれかのクライアントシステム1からソフトウェアキーボードを操作して入力されたチャット情報が送信されてきた場合には、ゲームサーバ20は、このチャット情報を各クライアントシステム1に送信する。各クライアントシステム1は、各クライアントシステム1において表示される対戦ゲーム画面の所定の位置に登録したクイックメッセージやチャットの文字列を表示する(図8:S519)。

【0125】またいずれかのクライアントシステム1から送信されてきた操作コマンドが敵キャラクタを打ちのめすような特定のコマンドである場合、ゲームサーバ20は、振動を発生させるコマンドを各クライアントシステム1に送信する。各クライアントシステム1では、この振動を発生するコマンドを受信すると、振動発生手段111に振動を発生させる(図8:S520)。これにより操作をしている遊技者や観戦をしているメンバーは、現実の戦闘のように臨場感を得ることができる。

【0126】対戦が終了した場合(S105:YES)、総ての対戦が終了していない限り(S106:NO)、ゲームサーバ20は、ノーマルDB213から試合ルールを定めている情報を読み取る(S107)。

【0127】試合ルール(終了時変更)が「固定」に設定されている場合には(S108:YES)同じメンバーでの対戦が繰り返される。戦闘モードであったクライアントシステム1にゲームサーバ20は「同じ設定で戦うか？」等の問い合わせをする。この問い合わせに対し双方のクライアントシステム1が受諾をした場合に限り(S109:YES)、同じ組み合わせで再度の対戦が繰り返される(S104~S108)。少なくともいずれか一方が受諾をしなかった場合には(S109:NO)、通信キャラクタの設定(S101)に移行する。ここで特定のキー操作を遊技者がすると、ゲームサーバ20は当該クライアントシステム1を作戦会議室(状態S30)に復帰させる。

【0128】試合ルールが「固定」以外に設定されている場合には(S107:NO)、試合ルール上残留することになるクライアントシステム1がゲームサーバ20

からの試合継続の問い合わせに対し受諾をする限り(S110:YES)、新たな組み合わせによる対戦処理が繰り返される(S104~S110)。ゲームサーバ20は、試合をはずれることになるクライアントシステム1を観戦モードに移行させ、次のクライアントシステム1を戦闘モードに移行させる(S111)。

【0129】例えば試合ルールが「DNA固定」になっていると、ゲームサーバ20はRNA側だったクライアントシステムを観戦モードに移行させ、観戦モードだったいずれかのクライアントシステムを対戦モードに移行させる。試合ルールが「RNA固定」になっていると、ゲームサーバ20は、DNA側だったクライアントシステムを観戦モードに移行させ、観戦モードだったいずれかのクライアントシステムを対戦モードに移行させる。試合ルールが「勝ちぬけ」になっていると、ゲームサーバ20は、勝った方のクライアントシステムを観戦モードに移行させ、観戦モードだったいずれかのクライアントシステムを対戦モードに移行させる。試合ルールが「負けぬけ」になっていると、ゲームサーバ20は、負けた方のクライアントシステムを観戦モードに移行させ、観戦モードだったいずれかのクライアントシステムを対戦モードに移行させる。デフォルトではこの「負けぬけ」が設定されるようになっている。

【0130】なお、残留することになっているクライアントシステム1が対戦継続を拒否すると(S110:NO)、ゲームサーバ20は各クライアントシステム1を作戦会議室(S30)に移行させる。また次の対戦相手となるクライアントシステム1が通信キャラクタの設定で作戦会議室に戻ると、ゲームサーバ20は、さらに次のクライアントシステム1を戦闘モードに移行させる。

【0131】最後の組み合わせによる対戦が終了したら(S105:YES)総ての対戦が終了しているので(S106:YES)、ゲームサーバ20は総てのクライアントシステム1を作戦会議室(状態S30)に戻す。

【0132】その時、ゲームサーバ20は、階級判定を行う。すなわち、試合の戦闘形式が「実戦」に設定されている場合に、ゲームサーバ20は、対戦結果に基づいて当該対戦グループのメンバーの階級判定を行う。例えば所定の勝ち数に達したクライアントシステム1の階級を一つあげ、所定の負け数に達したクライアントシステム1の階級を一つ下げるなどのように判定する。また一定期間ゲームネットワークに接続しなかったクライアントシステムがある場合には、その階級を一つ下げる。階級に変更があったクライアントシステム1の個人情報中の対戦履歴情報をゲームサーバ20は更新する。

【0133】階級に変更があった場合には、ゲームサーバ20は、作戦会議室に「辞令」のよな表示形式で階級変更があった旨を告知するウィンドウを表示させる。またゲームサーバ20は、階級変更があった場合に、ユー

ザDB210の対戦履歴情報に基づいてこの対戦履歴を表示するためのファイルを作成し、WWWサーバシステムの記憶領域に転送する。すなわちゲームサーバ20は、対戦履歴を表示するためのハイパーテキスト形式のファイルを作成し、インターネットに接続してWWWサーバ30のHTML記憶領域31にftpコマンドなどを利用して当該ファイルを転送する。これにより対戦履歴がコンピュータに閲覧可能な状態で格納されることになる。この対戦履歴を表示させるファイルは、定期的にゲームサーバ20がユーザDB210を検索して、ファイルの作成し転送するように設定しておくことが好ましい。

【0134】このように実施形態1によれば、以下の利点がある。

【0135】1) 本実施形態によれば、単純なイーゴロビーと熟達者向けのエキスパートロビーを任意に選択可能に提供したので、初心者と熟達者それぞれに適当なゲーム環境を提供できる。

【0136】2) 本実施形態によれば、簡易なイーゴロビーから開始するように設定したので、知識の無い者がいきなりエキスパートロビーに入って混乱したり他の者の迷惑になったりすることを防止可能である。

【0137】3) 本実施形態によれば、必要なメニューをスタートメニューで選択するようにしたので、操作が単純で親しみやすくなっている。

【0138】4) 本実施形態によれば、自己紹介のコメントを各遊技者ごとに設定しそれを相手のシステムに表示するようにしたので、他の遊技者がその者の性格などを容易に知ることができる。

【0139】5) 本実施形態によれば、操作時に表示する掛け声などのクイックメッセージを操作ボタンに対応して他のシステムに表示するように構成したので、操作中の遊技者に負担をかけることなく、臨場感豊かな他者とのコミュニケーションを図ることができる。

【0140】6) 本実施形態によれば、会議室という形で対戦グループを任意のルールで設定可能に構成したので、遊技者主体の多彩な遊び方、多数の選択肢を遊技者に提供することが可能である。

【0141】7) 本実施形態によれば、対戦グループの状況を一覧表示するので、他者がその対戦グループの現状を容易に把握することができる。

【0142】8) 本実施形態によれば、各遊技者の対戦履歴を勝ち数や勝率などとともに表示するようにしたので、各メンバーの強さを意図的に把握することができる。

【0143】9) 本実施形態によれば、遊技者間でチャットが自由に行えるので、遊技者同士のコミュニケーションを深めることができる。

【0144】10) 本実施形態によれば、複数の階層でチャットチャンネルが設けられているので、一般的なチャットから特定の者の間におけるチャットまで多彩なチ

ャットを楽しむことができる。

【0145】11) 本実施形態によれば、対戦グループ内で対戦するもののほかの者が両者の試合を観戦することが可能になっているので、アミューズメントセンターにおいて友達同士で対戦ゲームをやったり見たりするのと同じく、楽しいゲーム環境を提供できる。

【0146】12) 本実施形態によれば、観戦中の者が対戦している者にチャットを送ることができるので、アミューズメントセンターにおいて友達同士で対戦ゲームを観戦しているかのような楽しいゲーム環境を提供できる。

【0147】13) 本実施形態によれば、新たな対戦組み合わせを多様な形態で実行できるので、ユーザにあった楽しいゲームの進め方を設定可能である。

【0148】14) 本実施形態によれば、属する対戦グループに制限することなく接続者のいずれにもメッセージを送信可能にしたので、楽しいコミュニケーション環境を提供することできる。

(実施形態2) 本発明の実施形態2は、対戦グループ内でチーム戦を実施するための通信ゲームシステムに関する。

【0149】本実施形態2におけるシステム構成、ハードウェア構成、全体的な処理手順および各クライアントシステムにおける動作は、実施形態1の図1乃至図3、図8およびそれに対応する説明と同様なので、その説明を省略する。

【0150】本実施形態の「チーム戦」とは、同一グループ内を二つのサブグループに分けて勝敗を競う対戦モードを言う。サブグループの双方から選択されたクライアントシステム同士が対戦し、対戦の結果、負けた方のクライアントシステムが同一サブグループの他のクライアントシステムと交替し、勝った方のクライアントシステムと戦うようになる。

【0151】「チーム戦作戦会議室」(チーム戦対戦グループ)は、図3の状態S12(図12)のメニューM2において、ホストとなるクライアントシステム1が「チーム戦」を選択することにより作成される。「チーム戦作戦会議室」を作成するクライアントシステム1は、状態S13の会議室作成において、戦闘形式、秒数、セット数、ステージ数を実施形態1と同様に定める。特にこの会議室を作成するクライアントシステム1は、図19に示すように当該対戦グループをDNA側とRNA側の二つのサブグループに分け、それぞれの中で戦闘の順番を定めた戦闘スケジュールを作成する必要がある。

【0152】さて「チーム戦」に参加したいクライアントシステム1の遊技者は、エキスパートロビー作戦メニュー(図10)において、対戦モードが「チーム戦」になっている作戦名リストW3の作戦会議室アイコン上にカーソルを持っていく。ゲームサーバ20は、この作戦

名情報に基づいてエキスパートロビーDB212を検索し、該当する「チーム戦」の対戦グループが格納されているチーム戦DB214を特定し、その詳細な情報を読み取ってクライアントシステム1に返送する。

【0153】戦況報告ウィンドウW5（状態S20）において、遊技者により所定の操作（例えば「A」ボタン押下）がされると、ゲームサーバ20は、当該クライアントシステム1から選択中の対戦グループへの参加要求があったものと判断し、この対戦グループに当該クライアントシステム1を新たな参加者として登録する（S40）。すなわち当該対戦グループのグループ情報に参加を希望したクライアントシステム1の個人情報をもとに新規関係付けてチーム戦DB214を更新する。

【0154】図19に、「チーム戦」対戦モードに参加しているクライアントシステム1に提供される画面表示例を示す。この「作戦会議室」は、その対戦グループを立ち上げた者（ホスト）かそれに参加したもののみに提供される。ゲームサーバ20は、チーム戦DB214から対応するレコードを読み取ることにより各表示を行う。

【0155】タイトルウィンドウW1には、この対戦モードである「チーム戦」が表示される。その下には、対戦中か否かを示す状況表示、この対戦グループの名称である作戦名、参加人数が表示される。チャットウィンドウW2やメンバーリストW8、試合ルールウィンドウW9については図16と同様である。ただし試合ルールウィンドウW9において、負けた方のクライアントシステム1の属するサブグループのメンバーが交替していくという試合ルールになっているので、「終了時変更」についての設定は存在しない。戦闘スケジュールウィンドウW11には、DNA側とRNA側に分かれて二つのサブグループのメンバーが氏名欄W111に戦闘順に表示されている。勝ち数表示欄W112には、当該チーム戦のメンバーごとの勝ち数がマーカーで示してある。組み合わせ表示W113には、どのような組み合わせで対戦が行われたかの表示がされる。成績表示W114ではサブチームごとの勝ち数、負け数、引き分け数が表示される。

【0156】状態S40において、遊技者がカーソルをメンバーリストW8に表示されているいずれかのメンバー上に移動させると、ゲームサーバ20はそのメンバーに対応する個人情報をユーザDBから読み取り、プレイヤーデータウィンドウW7に表示させる（S43：図20）。このウィンドウについては図15におけるプレイヤーデータウィンドウと同じである。状態S40において、ホストであるクライアントシステム1の遊技者がコントロールパッド11のスタートボタンを押下した場合に限り、図11に示したものと同様のスタートメニューが表示される（S41）。ただし、スタートメニューM1に「試合のスタート」、「チーム戦戦闘スケジュールの変更」という項目が追加されている点で異なる。

【0157】ホストであるクライアントシステム1にのみ試合ルールを変更する権限が与えられている。ホストの遊技者が「チーム戦戦闘スケジュールの変更」を選択すると、ゲームサーバ20は、スケジュール変更状態

（S42）に移り当該ホストのクライアントシステム1に図21に示すようなチーム戦戦闘スケジュール変更ウィンドウW12を表示させる。このウィンドウでは、ホストのクライアントシステム1がメンバーリストW8から選択したメンバーをいずれかのサブグループ中で任意の順番に登録変更することが可能である。戦闘形式や秒数、セット数、ステージの各数値やルールについても選択により決定される。

【0158】スタートメニューにおいてホストのクライアントシステム1の遊技者が「試合のスタート」を選択すると、ゲームサーバ20は、各クライアントシステム1を対戦モードに移す（S44）。

【0159】チーム戦対戦モードにおける詳細な動作を図5に基づいて説明する。

【0160】ゲームサーバ20は、戦闘スケジュールで最初の組み合わせに設定されているクライアントシステム1には戦闘モードに移行させるコマンドを、それ以外のクライアントシステム1には観戦モードに移行させるコマンドを送信する（S200）。後から当該会議室に参加してきたクライアントシステム1が存在する場合には、ゲームサーバ20は、当該システムを観戦モードで当該チーム戦に参加させる。

【0161】戦闘モードに入るクライアントシステム1に対してゲームサーバ20は戦闘で表示させるキャラクタを指定させる（S201）。キャラクタは例えば複数の候補の中から選択させる。通信キャラクタの設定時にエスケープキーなど特定のキー操作を遊技者が指定すると（S202：YES）、永久ループから脱してエキスパートロビーに戻ることが可能である。

【0162】通信キャラクタの設定が終了すると（S203：YES）、ゲームサーバは最初の組み合わせに設定されているクライアントシステム1に対戦を開始させるコマンドを送信する（S204）。戦闘モードおよび観戦モードにいる各クライアントシステム1とゲームサーバ20の動作は上記実施形態1と同様である。

【0163】最初の組み合わせにおける戦闘が終了するまで（S205：NO）、対戦処理が継続される。対戦が終了した場合（S205：YES）、いずれかのサブグループにおいても階級が「大将」に設定されている者が負けていない限り（S206：NO）、チーム戦が継続される。すなわち、ゲームサーバ20は、負けた方のクライアントシステムを観戦モードに移行させ、その代わりにこのクライアントシステムの属するサブグループで次の順番に設定されているクライアントシステムを対戦モードに移行させ（S207）、新たなクライアントシステムの氏名と勝ち残ったクライアントシステムの氏名

との間に組み合わせ表示W113の線を描画させる。また勝ち残ったクライアントシステムの勝ち数表示W112においてマーカーの数を増加させる。そして引き続き通信キャラクタの設定以降の処理(S201~S207)を繰り返す。

【0164】いずれかのサブグループの「大将」が負けた場合(S206:YES)、ゲームサーバ20は、当該チーム戦の結果を各クライアントシステム1に報知する(S208)。ゲームサーバ20は、サブグループにおける成績表示W114を対戦結果に応じて更新させる。

【0165】なお、階級判定については実施形態1と同様に、対戦結果表示に前後してゲームサーバ20が実行する。対戦履歴のWWWサーバへのアップロードも実施形態1と同様に行う。

【0166】このように実施形態2によれば、実施形態1と同様の効果を奏するほか、チーム戦を実行可能に構成してあるので、遠隔地の遊技者同士がチームで戦うといったユニークな遊び方を提供可能である。

(実施形態3) 本発明の実施形態3は、対戦グループ内で総当たり戦を実施するための通信ゲームシステムに関する。本実施形態3におけるシステム構成、ハードウェア構成、全体的な処理手順および各クライアントシステムにおける動作は、実施形態1の図1乃至図3、図8およびそれに対応する説明と同様なので、その説明を省略する。

【0167】本実施形態の「総当たり戦」とは、同一グループ内で一のクライアントシステムが他の総てのクライアントシステムと対戦するように順序だてた対戦モードをいう。一の組み合わせによる対戦が終了した場合に、各クライアントシステムが未だ対戦していないクライアントシステムであって対戦中でない他のクライアントシステムを、各クライアントシステムに対する次の対戦の組み合わせとして決定するものである。

【0168】「総当たり戦作戦会議室」(総当たり戦対戦グループ)は、図3の状態S12(図12)のメニューM2において、ホストとなるクライアントシステム1が「総当たり戦」を選択することにより作成される。「総当たり戦作戦会議室」を作成するクライアントシステム1は、状態S13の会議室作成において、戦闘形式、秒数、セット数、ステージ数を実施形態1と同様に定める。特にこの会議室では、ゲームサーバ20が同時に複数の組み合わせのクライアントシステム1に対し対戦を実施させるので、ホストのクライアントシステム1は、当該総当たり戦に参加するメンバーを当該対戦グループ中から参加メンバーリストに登録しておく。

【0169】「総当たり戦」に参加したいクライアントシステム1の遊技者は、エキスパートロビー作戦メニュー(図10)において、対戦モードが「総当たり戦」になっている作戦名リストW3の作戦会議室アイコン上にカー

ソルを持っていく。ゲームサーバ20は、この作戦名情報に基づいてエキスパートロビーDB212を検索し、該当する「総当たり戦」の対戦グループが格納されている総当たり戦DB215を特定し、その詳細な情報を読み取ってクライアントシステム1に返送する。戦況報告ウィンドウW5(状態S20)において、遊技者により所定の操作(例えば「A」ボタン押下)がされると、ゲームサーバ20は、当該クライアントシステム1から選択中の対戦グループへの参加要求があったものと判断し、この対戦グループに当該クライアントシステム1を新たな参加者として登録する(S50)。すなわち当該対戦グループのグループ情報に参加を希望したクライアントシステム1の個人情報を新たに関係付けて総当たり戦DB215を更新する。

【0170】図23に、「総当たり戦」対戦モードに参加しているクライアントシステム1に提供される画面表示例を示す。この「作戦会議室」は、その対戦グループを立ち上げた者(ホスト)かそれに参加したもののみに提供される。ゲームサーバ20は、総当たり戦DB215から対応するレコードを読み取ることにより各表示を行う。

【0171】タイトルウィンドウW1には、この対戦モードである「総当たり戦」が示される。その下には、対戦中か否かを示す状況表示、この対戦グループの名称である作戦名、参加人数が表示される。チャットウィンドウW2やメンバーリストW8、試合ルールウィンドウW9については図16と同様である。ただし試合ルールウィンドウW9において、総当たりが試合ルールになっているので、「終了時変更」についての設定は存在しない。参加メンバーウィンドウW12には、ホストのクライアントシステム1によって割り当てられた戦闘参加メンバーのリストが表示される。参加メンバーウィンドウW13の冒頭部W131には、当該総当たり戦の戦闘参加人数、戦闘開始時刻、戦闘終了時刻などが表示される。氏名欄W132には、戦闘参加メンバーの氏名が表示される。勝ち数欄W133には、現在までの各メンバーの勝ち数が表示される。成績欄W134には、成績が優秀な参加メンバーについて上位から一定の順位まで星印が付される。

【0172】プレイヤーデータウィンドウについては、実施形態1や2と同様に表示可能である。

【0173】状態S50において、ホストであるクライアントシステム1の遊技者がコントロールパッド11のスタートボタンを押下した場合に限り、図11に示したものと同様なスタートメニューが表示される(S51)。ただし、スタートメニューM1に「試合のスタート」、「総当たり戦参加メンバーの登録」という項目が追加されている点で異なる。

【0174】ホストであるクライアントシステム1にのみ試合ルールを変更する権限が与えられている。ホスト

の遊技者が「総当たり戦参加メンバーの登録」を選択すると、ゲームサーバ20は、参加メンバー登録状態(S52)に移り当該ホストのクライアントシステム1に図23に示すような総当たり戦参加メンバー登録ウィンドウW13を表示させる。このウィンドウでは、ホストのクライアントシステム1がメンバーリストW8から選択したメンバーを総当たり戦戦闘参加メンバーリストのいずれかの欄に登録変更することが可能である。戦闘形式や秒数、セット数、ステージの各数値やルールについても選択により決定される。

【0175】スタートメニューにおいてホストのクライアントシステム1の遊技者が「試合のスタート」を選択すると、ゲームサーバ20は、各クライアントシステム1を対戦モードに移す(S54)。

【0176】総当たり戦対戦モードにおける詳細な動作を図6に基づいて説明する。

【0177】ゲームサーバ20は、戦闘参加メンバーとして登録されているメンバーを複数の組に適当に分けてそのクライアントシステム1に戦闘モードに移行させるコマンドを送信する(S300)。参加メンバー数が奇数であり、最初の対戦から漏れたクライアントシステム1およびそれ以外のクライアントシステム1に対し、ゲームサーバ20は、観戦モードに移行させるコマンドを送信する。後から当該会議室に参加してきたクライアントシステム1が存在する場合には、ゲームサーバ20は、当該システムを観戦モードで当該総当たり戦に参加させる。

【0178】戦闘モードに入るクライアントシステム1に対してゲームサーバ20は戦闘で表示させるキャラクタを指定させる(S301)。キャラクタは例えば複数の候補の中から選択させる。通信キャラクタの設定時にエスケープキーなど特定のキー操作を遊技者が指定すると(S302: YES)、永久ループから脱してエキスパートロビーに戻ることが可能である。

【0179】通信キャラクタの設定が終了すると(S303: YES)、ゲームサーバは最初の対戦の組み合わせに割り振られたクライアントシステム1に対戦を開始させるコマンドを送信する(S304)。戦闘モードおよび観戦モードにいる各クライアントシステム1とゲームサーバ20の動作は上記実施形態1と同様である。

【0180】最初の組み合わせにおける戦闘が終了するまで(S305: NO)、対戦処理が続行される。対戦が終了した場合(S305: YES)、総ての対戦が終了していない限り(S306: NO)、総当たり戦が続行される。すなわち、ゲームサーバ20は、最初の対戦の成績を勝ち数欄W133と成績欄W134に記録してから、最初の対戦の勝敗を考慮することなく各クライアントシステム1と未対戦の参加メンバーとを対戦させる。その組み合わせの決め方には限定がない。参加リスト順に分けて良いが、先に対戦が終了した者の方から組

み合わせを決め、他の組の対戦終了を待たずに次の戦闘を開始させた方が、時間のロスが少ないので好ましい。既に他の総ての参加メンバーと対戦したクライアントシステム1が出たら、ゲームサーバ20は、これに観戦モードに移行させるコマンドを送信する(S307)。勝ち数と成績は対戦が終了するたびに更新されていく。

【0181】総ての戦闘参加メンバーについて総当たりが終了した場合(S306: YES)、ゲームサーバ20は、当該総当たり戦の結果を各クライアントシステム1に報知する(S308)。ゲームサーバ20は、戦闘参加メンバーの勝敗を、図24に示すような勝ち星表W15の形式で表示する。

【0182】なお、階級判定については実施形態1と同様に、対戦結果表示に前後してゲームサーバ20が実行する。対戦履歴のWWWサーバへのアップロードも実施形態1と同様に行う。

【0183】このように実施形態3によれば、実施形態1と同様の効果を奏するほか、総当たり戦を実行可能に構成してあるので、遠隔地の遊技者同士が総て戦った上でゲーム操作の優劣を競いあうといったユニークな遊び方を提供可能である。

(実施形態4) 本発明の実施形態4は、対戦グループ内でトーナメント戦を実施するための通信ゲームシステムに関する。本実施形態4におけるシステム構成、ハードウェア構成、全体的な処理手順および各クライアントシステムにおける動作は、実施形態1の図1乃至図3、図8およびそれに対応する説明と同様なので、その説明を省略する。

【0184】本実施形態の「トーナメント戦」とは、同一グループ内においていわゆる勝ち抜き戦形式で対戦する対戦モードである。ゲームサーバ20が予めトーナメント用のグループ情報を参照して対戦する組み合わせを設定しておき、この組み合わせによる対戦を下層から始めその対戦の勝者となったクライアントシステム同士を次の対戦の組み合わせとして決定し、最終的に一の勝者を決定するものである。

【0185】「トーナメント戦戦闘会議室」(トーナメント戦対戦グループ)は、図3の状態S12(図12)のメニューM2において、ホストとなるクライアントシステム1が「トーナメント戦」を選択することにより作成される。「トーナメント戦戦闘会議室」を作成するクライアントシステム1は、状態S13の会議室作成において、戦闘形式、秒数、セット数、ステージ数を実施形態1と同様に定める。特にこの会議室では、ホストのクライアントシステム1は、当該トーナメント戦に参加する戦闘参加メンバーの中でトーナメントの組み合わせを設定していく。

【0186】「トーナメント戦」に参加したいクライアントシステム1の遊技者は、エキスパートロビー作戦メニュー(図10)において、対戦モードが「トーナメン

ト戦」になっている作戦名リストW3の作戦会議室アイコン上にカーソルを持っていく。ゲームサーバ20は、この作戦名情報に基づいてエキスパートロビーDB212を検索し、該当する「トーナメント戦」の対戦グループが格納されているトーナメント戦DB216を特定し、その詳細な情報を読み取ってクライアントシステム1に返送する。戦況報告ウィンドウW5（状態S20）において、遊技者により所定の操作（例えば「A」ボタン押下）がされると、ゲームサーバ20は、当該クライアントシステム1から選択中の対戦グループへの参加要求があったものと判断し、この対戦グループに当該クライアントシステム1を新たな参加者として登録する（S60）。すなわち当該対戦グループのグループ情報に参加を希望したクライアントシステム1の個人情報を新たに関係付けてトーナメント戦DB216を更新する。

【0187】図25に、「トーナメント戦」対戦モードに参加しているクライアントシステム1に提供される画面表示例を示す。この「作戦会議室」は、その対戦グループを立ち上げた者（ホスト）がそれに参加したもののみに提供される。ゲームサーバ20は、トーナメント戦DB216から対応するレコードを読み取ることにより各表示を行う。

【0188】タイトルウィンドウW1には、この対戦モードである「トーナメント戦」が表示される。その下には、対戦中か否かを示す状況表示、この対戦グループの名称である作戦名、参加人数が表示される。チャットウィンドウW2やメンバーリストW8、試合ルールウィンドウW9については図16と同様である。ただし試合ルールウィンドウW9において、トーナメントが試合ルールになっているので、「終了時変更」についての設定は存在しない。戦闘スケジュールウィンドウW16には、ホストのクライアントシステム1によって決定された戦闘参加メンバーのトーナメント組み合わせ表が表示される。戦闘スケジュールウィンドウW16の冒頭部W161には、当該トーナメント戦の戦闘参加人数、戦闘開始時刻、戦闘終了時刻などが表示される。氏名欄W163には、戦闘参加メンバーの氏名が表示される。組み合わせ表示欄W162には、戦闘参加メンバーの組み合わせが線図形式で表示される。勝ち残っている参加メンバーの経路が切れ目のない太線または色分けで表示されるようになっている。

【0189】プレイヤーデータウィンドウについては、実施形態1や2と同様に表示可能である。状態S60において、ホストであるクライアントシステム1の遊技者がコントロールパッド11のスタートボタンを押下した場合に限り、図11に示したものと同様なスタートメニューが表示される（S61）。ただし、スタートメニューM1に「試合のスタート」、「トーナメント戦参加メンバーの登録」という項目が追加されている点で異なる。

【0190】ホストであるクライアントシステム1にのみ試合ルールを変更する権限が与えられている。ホストの遊技者が「トーナメント戦参加メンバーの登録」を選択すると、ゲームサーバ20は、参加メンバー登録状態（S62）に移り当該ホストのクライアントシステム1に図26に示すようなトーナメント戦参加メンバー登録ウィンドウW17を表示させる。このウィンドウでは、ホストのクライアントシステム1がメンバーリストW8から選択したメンバーをトーナメント戦の戦闘スケジュールウィンドウW16のいずれかの名称欄W163に登録変更することが可能である。戦闘形式や秒数、セット数、ステージの各数値やルールについても選択により決定される。

【0191】スタートメニューにおいてホストのクライアントシステム1の遊技者が「試合のスタート」を選択すると、ゲームサーバ20は、各クライアントシステム1を対戦モードに移す（S64）。

【0192】トーナメント戦対戦モードにおける詳細な動作を図7に基づいて説明する。

【0193】ゲームサーバ20は、トーナメント戦の最初の組み合わせで対戦することになっている戦闘参加メンバーのクライアントシステム1に戦闘モードに移行させるコマンドを送信する（S400）。戦闘に参加していない対戦メンバーのクライアントシステム1に対し、ゲームサーバ20は、観戦モードに移行させるコマンドを送信する。後から当該会議室に参加してきたクライアントシステム1が存在する場合には、ゲームサーバ20は、当該システムを観戦モードで当該トーナメント戦に参加させる。

【0194】戦闘モードに入るクライアントシステム1に対してゲームサーバ20は戦闘で表示させるキャラクタを指定させる（S401）。キャラクタは例えば複数の候補の中から選択させる。通信キャラクタの設定時にエスケープキーなど特定のキー操作を遊技者が指定すると（S402：YES）、永久ループから脱してエキスパートロビーに戻ることが可能である。

【0195】通信キャラクタの設定が終了すると（S403：YES）、ゲームサーバはトーナメント戦の組み合わせに従って第1回戦の組み合わせのクライアントシステム1同士に対戦を開始させるコマンドを送信する（S404）。戦闘モードおよび観戦モードにいる各クライアントシステム1とゲームサーバ20の動作は上記実施形態1と同様である。

【0196】第1回戦が終了するまで（S405：NO）、対戦処理が継続される。その回戦が終了した場合（S405：YES）、決勝戦が終了していない限り（S406：NO）、次の勝ち抜き対戦に移行する。すなわち、ゲームサーバ20は、一回戦で勝ち残ったクライアントシステム1の第2回戦の位置まで経路を特定が表示態様で表示する。ゲームサーバ20は、第2回戦に

において第1回戦で勝ち残った者同士が対戦するように、戦闘モードに移行させるコマンドを送信し、第1回戦で破れたクライアントシステムに観戦モードに移行させるコマンドを送信する(S407)。このような処理(S401~S407)を決勝戦が終了するまで繰り返す。

【0197】決勝戦が終了した場合(S406:YES)、ゲームサーバ20は、当該トーナメント戦の結果を各クライアントシステム1に報知する(S408)。すなわち、ゲームサーバ20は優勝者や準優勝者を称えるような表示をトーナメント戦作戦会議室(図25)上で行う。

【0198】なお、階級判定については実施形態1と同様に、対戦結果表示に前後してゲームサーバ20が実行する。特に優勝者や準優勝者に対しては階級の進級度合いを多くしてもよい。対戦履歴のWWWサーバへのアップロードも実施形態1と同様にして行う。

【0199】このように実施形態4によれば、実施形態1と同様の効果を奏するほか、トーナメント戦を実行可能に構成してあるので、遠隔地の遊技者同士が新の強者を競い合えるといったユニークな遊び方を提供可能である。

(実施形態1~4に関わる変形例) 本発明は上記実施形態に拘束されることなく種々に変形して適用することが可能である。例えば、上記実施形態では、ノーマル、チーム戦、総当たり戦、トーナメント戦という典型的なスポーツの対戦形式を適用していたが、他の対戦形式を適用可能に構成してもよい。

【0200】また、上記実施形態では対戦グループの中から参加メンバーを定めていたが、総ての接続者に対し本発明の対戦モードによる戦いを提供しても良い。ゲームサーバの呼びかけである時期に接続しており参加申し込みをしたクライアントサーバに対し、本発明の対戦環境を提供するのである。特にチーム戦では、特定のカテゴリ同士の対戦、例えば東西対決のようなことが可能である。またトーナメント戦では、全国大会が開催できるので、好ましい。

【0201】また、上記形態では、対戦グループ内における対戦の組み合わせを決定する場合に階級による判断をしなかったが、各クライアントシステムの対戦履歴情報から判断される強さの程度によって組み合わせの可否を決定するように構成しても良い。すなわち、あまりにも階級が離れすぎている者同士が対戦するのでは勝敗が明らかなので、ゲームサーバが対戦を禁止するということが考えられる。

【0202】また対戦グループ内における対戦の組み合わせを決定する場合に、各クライアントシステムに対戦履歴情報に基づいてハンディキャップを設定してもよい。このようにすれば、均等な力関係で対戦が可能になるため公平性が保てる。ハンディキャップが設定された組み合わせにおける対戦の場合に、上記模擬対戦のよう

に対戦の結果による階級変更を禁止するように構成しても良い。

【0203】また振動を発生させる処理は、ゲームサーバからのコマンドに基づいてクライアントシステムが行っていたが、クライアントシステムが所定の操作条件になっていたら独自に振動発生手段を駆動するように構成しても同様の効果が得られる。

【0204】すなわち、データベースの構成やゲームサーバシステムとクライアントシステムとの役割分担についてはシステムに応じて自由に構成を組み替える設計変更が容易であり、上記実施形態に限定されることはない。

【0205】(実施形態5) 次いで、本発明に係る実施形態5を図27~35に基づき説明する。

【0206】この実施形態に係る通信ゲームシステムは、キャラクタの選択処理に特徴を有し、この選択処理の構成は上述した実施形態1~4に適用可能なものである。

【0207】なお、本実施形態5におけるシステム構成及び全体的な処理手順は、大略、前述した各実施形態のものと同等であるので、それらの説明を省略し、相違する部分を中心に説明する。相違する主な部分は、各クライアントシステムにおけるキャラクタ選択処理である。

【0208】このキャラクタ選択処理を実行するため、本実施形態に係る各クライアントシステム1は、図27に示すコントロールパッド11を備えている。

【0209】このコントロールパッド11は、各遊技者が操作する手動操作器としての構成を備えており、操作部として操作ボタン群301、十字キー302、アナログ方向キー303、Rトリガースイッチ304などを備え、コネクタPを備えた接続コード305でゲーム機本体11と接続可能になっている。

【0210】この内、例えば操作ボタン群301の各ボタンには、例えば前述した実施形態1で説明したクイックメッセージが割り当てられている。このため、遊戯者がゲーム中にこの操作ボタン群301の所望のボタンをワンタッチで操作するだけで、そのボタンに割り当てられているクイックメッセージのデータをゲーム機本体11に送ることができる。クイックメッセージはゲームネットワーク40を介して、対戦相手や観戦者のクライアントシステムに伝送され、それらのモニタ12のゲーム画面に重畳表示される。

【0211】コントロールパッド11は、上述した各種の操作部(301~304など)が操作されたとき、図28で示すフォーマットでパッドデータをゲーム機本体10に出力するようになっている。すなわち、全部の16ビットのパッドデータから成り、0~13ビットがパッドやスティックなどの操作部の操作状態に割り当てられている。14ビットは、使用デバイスがツインスティックかパッドかを表す。最終の15ビットは、後述する

キャラクタ選択時のカスタム選択モードの終了を通知するビットに割り当てられている。通常は、15ビット=0であり、カスタム選択モードの終了を通知するときには、15ビット=1に設定される。

【0212】さらに、コントロールパッド11には外部記録媒体としての携帯型のカードメモリ306を着脱自在に装着可能になっている。カードメモリ306の接続ポートPTは、図27には図示されていないが、1つのコントロールパッド11に2箇所用意されている。また、ゲーム機本体11には、図27に示す如く、コントロールパッド11を接続する4箇所のポートA~Dが用意されている。このため、ゲーム機本体11に最大4個のコントロールパッド11を接続でき、そのとき最大で8枚のメモリカード306を稼働させることができる。

【0213】このメモリカード306は、本実施形態では、後述するキャラクタ選択時にカスタマイズされた(カスタムメード)キャラクタのデータを記憶するのに用いられる。カスタマイズされたキャラクタとは、遊戯者が、各クライアントシステム1に予めデフォルトとして用意されているキャラクタを、そのパーツの形状は変えないで、パーツの色や輝度を好みに応じて変更したものである。つまり、各クライアントシステム1に対して最大で8枚のメモリカード、すなわち8個のカスタマイズされたキャラクタデータを持つことができる。

【0214】このメモリカード306をコントロールパッド11のポートに接続しておくことで、ゲーム機本体10は、メモリカード306からカスタマイズされたキャラクタのデータを読み出し、自己システムのRAMにロードするとともに、ゲームネットワーク40を介して相手のクライアントシステム1に転送することができる。

【0215】なお、メモリカード306はCD-ROMなどの、そのほかの記録媒体によって、カスタマイズされたキャラクタデータをゲーム機本体10にロードするようにしてもよい。

【0216】図29~31は、各クライアントシステム1で実行される処理であり、前述した実施形態1では図8に対応する。

【0217】具体的には、図29、30に示すように、各クライアントシステム1のゲーム機本体10は、操作信号を読み取り(S599)、通信開始を示す操作内容であるか否かを検査する(S600)。通信開始でない場合には(S600:NO)、独立モードであり、通常のスタンドアローンのゲーム装置としての処理を続行する(S601)。

【0218】一方、通信開始を示している場合には(S600:YES)、ゲーム機本体10は、同期モードの通信を行うため、接続を確立するための一般的手順を実行する。すなわち、ゲーム機本体10は、予め登録されているサーバを選択し呼び出し、接続後にハンドルネーム、ID、パスワードなどの必要情報を送信する(S6

02)。接続できない場合には、処理装置は通常のエラー処理としてその旨表示して復帰する。

【0219】接続確立後、ゲーム機本体10はメインメニューを表示させ(S603)、さらにゲームネットワーク40からの送信コマンドを読み込み、これを所定のコマンド規約に基づき解釈する。(S604、605)。

【0220】この後、コマンドがイージーロビー(簡易対戦モード)作戦ウィンドウ表示を示している場合には(S606:YES)、ゲーム機本体10は、イージーロビー作戦ウィンドウという基本画面(前述した図9参照)を表示させる(S607)。さらに、ゲーム機本体10は後述する如く、キャラクタ選択を実行する(S608:図31参照)。

【0221】同様に、コマンドがエキスパートロビー(熟達対戦モード)作戦ウィンドウ表示を示している場合には(S609:YES)、ゲーム機本体10は、エキスパートロビー作戦ウィンドウという基本画面を表示させる(S610)。さらに、ゲーム機本体10は後述する如く、キャラクタ選択を実行する(S611:図31参照)。

【0222】ここでいうエキスパートロビー作戦ウィンドウには、基本画面(前述した図10等参照)の他に、各種ウィンドウ表示(前述した図11~図26)も含まれるものとする。これら基本画面は、クライアントシステムに保存されている画像データに基づいて表示されるものである。ただし、ゲームサーバシステム2においてこれら作戦ウィンドウを表示させるためのハイパーテキスト形式のファイルを格納しておき、適時にこれをクライアントシステムに提供し、ハイパーテキスト閲覧用ブラウザの機能に基づいて表示させるように構成してもよい。

【0223】また、コマンドが対戦モードへの移行を示している場合には(S612:YES)、ゲーム機本体10は、これら画面表示に代えて当該クライアントシステム内の画像データ等に基づき対戦処理を実行する(S613)。

【0224】続いて、ゲーム機本体10は、コントロールパッド11から操作信号が供給された場合(S614:YES)、その操作信号を読み取り(S615)、予め定められたコマンド規約にしたがってコマンド化してゲームネットワーク40に送出する(S616)。

【0225】さらに、読み取った操作信号の中にコントロールパッド11の操作ボタンをワンタッチで操作することで出力されるクイックメッセージの情報が含まれている場合、ゲーム機本体10はその情報をコマンド化してゲームネットワーク40を介してゲームサーバシステム2に送出する(S617)。このクイックメッセージは、ゲームサーバシステム2により、対戦者及び観戦者の全てのクライアントシステム1に通知される。

【0226】さらにまた、その操作信号の中に観戦中のクライアントシステム1に対する視点変更の情報が含まれている場合、ゲーム機本体10はゲーム空間における仮想カメラの視点をその情報に応じて変更し、その位置から投影したゲーム空間の画像化処理を自己システムにおいて指令する(5618)。つまり、カメラ視点の変更は、観戦しているクライアントシステム1のみにあって、個々に有効に機能する。

【0227】また、ゲームネットワーク40からコマンドが送信された場合には(5619: YES)、ゲーム機本体10はこれを読み取ってコマンド規約に基づき解釈する(5620)。

【0228】次いで、ゲーム機本体10は、コマンドとしてチャット情報が送られてきている場合には、そのチャット情報に基づいて文字情報をモニタ12の画面に表示する(5621)。本実施形態では、このチャット情報は、観戦中のクライアントシステム1全てに通信されるようになっているが、特定の観戦中のクライアントシステム1同士でチャット情報を交換し合うように構成してもよい。なお、対戦中のクライアントシステム1は、かかる情報を受け取っても、これを廃棄するようになっており、対戦者の気持ちがチャット情報により散漫にならないようにしている。

【0229】また、コマンドとして振動させるコマンドが送られてきている場合には、ゲーム機本体はコントロールパッド11の振動発生手段111を振動させる処理を行なう(5622)。

【0230】ゲーム機本体10は、エスケープ等の特別の操作をしない限り復帰しない永久ループ処理をステップ5604~5622を巡って実行する。

【0231】次に、図31に基づき、上述したキャラクターの選択ルーチンを説明する。

【0232】ゲーム機本体10は、遊戯者に自分のキャラクターを選択させるため、通常選択モード(第1の選択モード)に対する通常キャラクター選択画面GM1を初期画面として表示させる(5701: 図32)。この画面表示は、対戦が組まれている双方のクライアントシステム1間で行なわれるため、双方の遊戯者はキャラクター選択に関して最初は共通の画面GM1を見ることになる。双方の遊戯者がこの画面GM1を見ながら後述する画面上のキャラクターボタンを選択しつつ、所望のキャラクターを指定する。

【0233】この通常キャラクター選択画面GM1は、図32に示す如く、その中央部付近から上側に掛けて、通常モード用に予めデフォルトとしてゲーム機本体10又はゲームサーバシステム2に格納されている通常のキャラクター(以下、通常キャラクターと呼ぶ)を選択するためのボタンB1~B11と、ランダムモード用にキャラクターを選択するボタン:「ランダム」B12と、カスタムモード用にキャラクターを選択するための2つのボタン:

「カスタム」B13及び「カスタムロード」B14とを有する。なお、この通常キャラクター選択画面GM1には、自分からのメッセージ及び相手からのメッセージを表示するメッセージウィンドウM1、M2の他、必要なゲーム情報を表示するウィンドウが設定されている。

【0234】なお、この通常キャラクター選択画面GM1は、通常キャラクターを選択するために用いることは勿論だが、ランダムモード及びカスタムモードのキャラクターを選択するためのボタン画面も兼ねている。

【0235】ボタンB1~B11は、通常モード時に指定されるボタンである。これらのボタンは、予めデフォルトとして設定されている、全クライアントシステム1に共通のキャラクター選択ボタンであり、いずれかのボタンを後述するようにカーソルで単純に選択することで、そのキャラクターを指定できる。ここでは、11種類のキャラクター(対戦ゲーム用の機体)から所望のキャラクターを選択できる。

【0236】また、ボタンB12(「ランダム」)は、ランダムモード時に指定されるボタンである。このボタンB12が指定されると、クライアントシステム1のゲーム機本体10のCPU側で自動的にキャラクターを用意する。

【0237】さらに、2つのボタンB13及びB14(「カスタム」及び「カスタムロード」)は、カスタムモード時に選択的に指定されるボタンである。未だ、キャラクターデータをロードしていない状態で、これらの何れかのボタンが指定されると、前述したコントロールパッド11に装着されているメモリカード306からカスタマイズされたキャラクターデータがロードされる手順に入る。

【0238】次いで、ゲーム機本体10は現在、通常キャラクター選択画面MG1に置かれている1Pカーソル(自分のキャラクター選択カーソル)及び2Pカーソル(相手のキャラクター選択カーソル)の位置を算出する(5702)。このカーソル位置は、前述したパッドデータとして生成され、ゲームサーバシステム2を介して相手方に送られる。このカーソル位置は、コントロールパッド11を操作することで任意に変更できる。自分の1Pカーソルはそのまま自分の通常キャラクター選択画面MG1に、例えば緑色のフレームとしてボタンB1~B14の周りに表示される。対戦相手の2Pカーソルのデータはゲームネットワーク40を介して送られてきて、自分の通常キャラクター選択画面MG1に、例えば赤色のフレームとしてボタンB1~B14の周りに表示される。

【0239】図32に例示した通常キャラクター選択画面MG1の状態では、ボタンB14の「カスタムロード」に自分の1Pカーソルが置かれ、一方、ボタンB3に相手の2Pカーソルが置かれている。

【0240】そこで、ゲーム機本体10は、自分の1P

カーソルが示す画面上の位置に基づいて「カスタムロード」又は初めての「カスタム」が指定されているか否かが判断される（S703）。

【0241】そして、この判断で「カスタムロード」又は初めての「カスタム」が指定されていると分かると、カスタムデータ選択画面GM2を表示させる（S704：図32参照）。このカスタムデータ選択画面GM2は、図33に例示する如く、ゲーム機本体10の4個のポートA～Dの記号と、各ポートに所属するメモリカード306を模したウィンドウA1、A2、B1、…、D1、D2とを提示している。しかも、実際にメモリカード306が装着されている個所を示すウィンドウは輝度を上げて表示されている（図33では斜線で示す）。いまの場合、図33は、ゲーム機本体10のポートBに接続されているコントロールパッド11のポートB1、B2にメモリカード306がそれぞれ装着されていることを示している。

【0242】そこで、ゲーム機本体10はコントロールパッド11のボタンを介して所望のメモリカード306を指定させる（図31：S705）。つまり、いまの場合、ポートB1、B2の何れかのメモリカード306が指定される。この指定がなされると、指定ポートのメモリカード306からキャラクターデータがゲーム機本体10にロードされる（S706）。ステップS704～S706の処理がカスタムモード処理に相当する。この後、画面は通常キャラクター選択画面GM1に戻される（S707）。

【0243】一方、前記ステップS703でNOの判断の場合、ゲーム機本体10は、ボタン選択が、一度「カスタムロード（ボタンB14）」を行った後の「カスタム（ボタンB13）」の状態か否かを判断する（S708）。この場合は、カスタマイズした所望のキャラクターデータが既にゲーム機本体10のRAMにロードされている状態であるから、ステップS704～S706のカスタムモード処理を省略する。

【0244】つまり、「カスタムロード（ボタンB14）」及び「カスタム（ボタンB13）」は共にカスタムモードを指定するときに用いるが、「カスタム（ボタンB13）」の方は、カスタマイズされたキャラクターデータが既にロードされているときに、その同一キャラクターに対する再設定を簡単にワンタッチで行わせることができる。ただし、カスタマイズされたキャラクターデータが未だロードされていない新規指定のときには、「カスタムロード（ボタンB14）」及び「カスタム（ボタンB13）」の何れを操作した場合でも、ステップS704～S707のカスタムモード処理を含む処理が新たに実行される（S703）。

【0245】次いで、ステップS708でNOの判断の場合、ゲーム機本体10は、選択ボタンがB12の「ランダム」か否かを判断する（S709）。これにより

「ランダム」の指定であると判断されると、コンピュータ側が自動的に設定したキャラクタを提示するなどの適宜なランダムモード処理が行われ（S710）、そのキャラクターデータがゲーム機本体10のVRAMにロードされる。

【0246】一方、ステップS708でNOの判断が出た場合、ゲーム機本体10は選択されているボタンは通常モード用の何れかである。例えば図32の場合、ボタンB1～B11の何れかである。そこで、ゲーム機本体10は、指定ボタンを判別し、そのボタンに割り当てられている通常キャラクターのデータを自分のVRAMにロードする処理（通常モード処理）を実行する（S711）。

【0247】以上のようにキャラクター選択がなされると並行して、ゲーム機本体10の通信装置101によってゲームネットワーク40を介してゲームサーバシステム2と同期通信が双方向で定期的に行われている。

【0248】このため、ステップS702で算出される画面GM1上のカーソル位置情報及び自分のVRAMにロードされたキャラクターデータがゲームネットワーク40を介してゲームサーバシステム2に送信される。このキャラクターデータは相手方のクライアントシステム1に送られて格納され、その後の対戦に伴うゲーム画面の表示に用いられる。反対に、相手方のクライアントシステム1がゲームネットワーク40を介してゲームサーバシステム2の制御の元へ送ってきたキャラクターデータ及び情報も、随時、定期的に自分のゲーム機本体10の通信装置101によって受信され、ゲーム機本体10にダウンロードされる。

【0249】そこでゲーム機本体10は、この受信情報の中に含まれる通常キャラクター選択画面MG1上のカーソル位置に基づき、現在、相手方のクライアントシステムはカスタムモード用のキャラクターデータ（カスタムデータ）又はランダムモード用のキャラクターデータ（ランダムデータ）を選択している最中か否かを判断する（S721）。この判断がNOのときは、続いてカスタムデータ又はランダムデータを選択開始したか否かを、同じくカーソル位置情報に基づき判断する（S722）。この判断もNOとなるときは、通常モードの指定であることが分かるので、ゲーム機本体10は通常モードの画面表示処理を指令する（S723）。

【0250】この通常モードの画面表示処理の場合、相手方が選択しているキャラクターは通常キャラクターであるから、そのカーソル位置に応じたボタンに2Pカーソルの位置を合わせる処理を指令する。

【0251】これに対し、ステップS722でYESとなるときは、いま相手方でカスタムデータ又はランダムデータの選択が開始されたことを示す。すなわち、ボタン「ランダム」、「カスタムロード」、又は「カスタム」が指定されたその時である。このため、ゲーム機本

体10は、この後に受信されるカーソル位置（パットデータ）の読み捨て処理を指令する（S724）。すなわち、パットデータは読み込むけれども、表示処理には付さずに、そのまま破棄する処理（すなわち無効化処理）を指令する。

【0252】次いで、ゲーム機本体10は、破棄したパットデータの代わりに、破棄処理開始直前まで使っていたカーソル位置（パットデータ）に置き換えるカスタムモードの表示画面処理を指令する（S725）。したがって、カーソル位置の破棄が続いている間、つまり、相手方のランダムモード又はカスタムモードに対する選択処理が続いている間は、後述するステップS726の判断による助力も得て、通常キャラクタ選択画面MG1上に表示される相手方の2Pカーソルの位置は変わらない。

【0253】さらに、ゲーム機本体10はカスタムデータ又はランダムデータの選択が終了したか否かを、前述したパットデータの15ビットの2値状態から判断する（S726）。この判断がNOのときは、かかる選択が続いているとしてパットデータの読み捨て処理及びカスタムモードの表示画面処理が継続される（S724、S725）。

【0254】しかし、ステップS726でYESの判断が下るときは、カスタムデータ又はランダムデータの選択が終了したので、通常モードの画面表示処理に戻す（S727）。

【0255】本実施形態のキャラクタ選択は以上のように行われるため、通常モードのときは勿論のこと、カスタムモード及びランダムモードのときのキャラクタデータをも自然な画面状態で且つゲーム性を確保した状態でロードすることができる。

【0256】すなわち、対戦する一方の遊戯者がそれらのモードを画面上で指定した場合、受信したカーソル位置、すなわちパットデータの読み捨て（無効化）によって、もう一方の遊戯者の画面上では相手のキャラクタ選択を示す2Pカーソルが「カスタムロード」、「カスタム」、又は「ランダム」のボタンに固定されたままとなり、かかるモードのキャラクタ選択が終わるまで移動しない。これにより、上述したもう一方の遊戯者は相手方がカスタムモード又はランダムモードでキャラクタ選択をしてくることは認識できる。このとき、カーソルが画面内容と合わない不自然な動きをすることが無く、違和感も生じない。一方で、手の内が分かっている遊戯者同士の場合、相手カーソルの不自然な動きから相手の選択キャラクタを予想できることもあるが、相手カーソルはこれらのモードのときは動かないので、かえって、ゲームへの期待感が高められる。

【0257】このように、キャラクタ選択といった特定の処理だけ送受信データのフォーマットを変えといった必要もなく、相手方で表示させたくないデータは相手

方で受信後に読み捨てるといった簡単な無効化処理により、リアルタイムな同期通信に対する送受信処理の一貫性を維持できる。

【0258】このようにキャラクタ選択を介してえられるゲーム画面の一例を図34及び35に模式的に示す。これらのゲーム画面は、エキスパートロビー作戦ウィンドウを通して集まった例えば、12人の遊戯者の内、ゲーム態様に応じて対戦の決まった2人の対戦者及び残りの10人の観戦者（待機者）が見る画面である。

【0259】図34は、対戦している2人の遊戯者の内の一方がそのモニタ12から見るゲーム画面の例である。このゲーム画面は一方のキャラクタの頭上にカメラ視点を置いたゲーム空間を示し、上述のキャラクタ選択処理を通して選択された互いのキャラクタC1、C2が対峙している。この画面の左右両端の下寄りの位置には、両対戦者のエンブレムEB1、EB2が双方の識別番号ID1、ID2と共にそれぞれ表示される。また、画面中央の下寄りの位置には、クイックメッセージのウィンドウWDaが表示される。このクイックメッセージは、対戦者は勿論、観戦している全てのクライアントシステム1にも送られ、表示される。クイックメッセージを簡単な操作で表示できるので、ゲームの操作には殆ど支障無く、且つ、ゲームの雰囲気盛り上げることができる。さらに、このゲーム画面には、残り時間を示すウィンドウWDb、及び、双方のキャラクタの残りパワーを示すライフゲージLG1、LG2などが表示される。

【0260】図35は、観戦している、ある遊戯者がそのモニタ12から見るゲーム画面の例である。このゲーム画面は、ゲーム空間の任意の位置にカメラ視点を置いた別のゲームのゲーム空間を示す。図34の場合と比べて相違する点は、画面左下寄りに現在のカメラ視点のモードを表示するウィンドウWDc、及び、画面の上部に観戦者同士が行うチャット情報が表示されるウィンドウWDdがそれぞれ表示されることである。

【0261】観戦者の場合、クライアントシステム1毎に独自の任意のカメラ視点でゲームを観戦することができるので、そのときのカメラ視点のモードが表示される。

【0262】また、チャット情報は半透明処理されたウィンドウWDdに表示される。これにより、ゲーム画面には殆ど影響を与えず、このウィンドウを通して観戦者同士が現在のゲーム状態に対する感想などを交換することができる。したがって、ゲームと一緒に参加しているといった一体感などが高められ、ゲームに対する興味も一層沸いて、飽きることも少なくなる。このチャット情報は観戦者のみが交換することができ、対戦者には表示されないで、ゲームへの集中力が殺られるなどの弊害も防止される。

【0263】このように、あるクライアントシステム1が戦闘モードに割り付けられている場合、そのゲーム機

本体10は、自分のキャラクタを操作信号に基づいて移動させるとともに、ゲームネットワーク40から提供される操作コマンドに基づいて敵のキャラクタの位置や態様を変化させる。操作コマンドの割付は、ゲームごとに任意に定めうる。これらの処理により、遊技者は、あたかも一つのゲーム機に二つのコントロールパッド11を接続して他人と対戦しているかのようにゲーム対戦を実行可能になる。

【0264】一方、あるクライアントシステム1が観戦モードに割り付けられている場合、そのゲーム機本体10は、ゲームネットワーク40から提供される操作コマンドに基づいて対戦中の双方のキャラクタを画面上で移動させ、その表示態様を変化させる。このとき、観戦中のゲーム画面は、遊戯者が自分のコントロールパッド11のスイッチを操作することで容易に所望位置、角度に変更される(図35参照)。

【0265】この視点変更の処理により、観戦中の遊戯者はゲーム空間のあらゆる場所から対戦を眺めた画像を容易に得ることができる。これにより、遊戯者はゲームの進行状態などをより詳細に観察でき、ゲームの臨場感をより多く享受でき、またゲームへの一体感を味わうことができる。したがって、観戦しているだけでも、ゲームへの興味感が高いものがあり、飽きることも殆どなくなる。

【0266】加えて、この観戦モードに割り付けられているクライアントシステム1同士で、チャットができるため、遊技者は、あたかもアミューズメントセンターで友人がゲーム対戦をしているのを応援しているかのような感覚でゲーム観戦を行うことができる。

【0267】なお、上述の実施形態では、受信データの読み捨てに抛る、表示に対する無効化処理をキャラクタ選択処理について説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、双方のクライアントシステム間で相違するゲームシーンなどを表現する場合に適用できる。

【0268】またなお、画像や音響をクライアントシステムに提供する方法として上記各実施形態では、基本的な画像データ、音響データおよびそれらを動作させるプログラムデータをクライアントシステムに格納しておき、ゲームサーバからはそれらを動作させるコマンドを送信してクライアントシステムを動作させるという形態を採った。

【0269】しかし、ハイパーテキスト形式のファイルを開覧させることで、画像や音響をゲームサーバ側から直接提供可能に構成してもよい。例えば作戦会議室などのウィンドウ画面のみをファイル閲覧させることは情報更新の簡便さと装置への負荷分散の観点から好ましい。

【0270】ここで、第5の実施形態の変形例に関する説明を行う。この変形例は既述のチャット情報の処理に関する。既述の説明では、チャット情報は、観戦者のクライアントシステム間でのみ交換されて、対戦者へのチ

ャット情報は無効化されることを説明した。変形例は、このチャット情報の交換がより広い態様で実行されることに関する。なお、チャット情報とはクライアントシステム間で対話の目的でリアルタイムに交換される電子情報であって、既述の文字情報の他に音声情報をも含むものである。音声情報はインターネット電話によって送られるか、或いは音声ファイルに変換されて送信される。

【0271】ここでの変形例は、観戦者と対戦射との間でもチャット情報を交換できるようにした点である。勿論、対戦者といえども、チャット情報をクライアントシステムを介して入力することは可能な場合がある。例えば、対戦者がゲームステージの間で観戦者に文字情報を送ることが出来る。対戦者は対戦ゲームの実行中でも観戦者に音声情報をリアルタイムに送ることが出来る。観戦者は対戦者に対して常時チャット情報を送ることが出来る。

【0272】この変形例を実現するために、観戦者のモードにあるクライアントシステムには、観戦者間でのみチャット情報が交換できるモード(1)、全ての対戦者との間でチャット情報が交換できるモード(2)、特定の対戦者との間でチャット情報が交換できるモード

(3)が処理手段・処理システムに設定可能である。モード(2)とモード(3)は同時に選択できないだけで、クライアントシステムは、複数のモードか或いは単独のモードを選択することができる。観戦者のクライアントシステムにおいて、モード(1)がデフォルトに設定されている。

【0273】一方、対戦者側のクライアントシステムでは、全ての観戦者のクライアントシステムとの間でチャット情報の交換ができるモード(4)、特定の観戦者のクライアントシステムとの間でそれが可能なモード

(5)、全ての観戦者のシステムとチャット情報の交換が出来ないモード(6)の何れかが設定できる。対戦者のクライアントシステムのデフォルトはモード(6)に設定されているが、観戦者は対戦ゲームの開始前、その途中でモードを変更することができる。

【0274】観戦者のクライアントシステム及び対戦者のクライアントシステムでのモード設定情報は、サーバシステムに送られる。サーバシステムの処理手段は、これらのモード情報からチャット情報の交換が可能な観戦者クライアントシステムと対戦者クライアントシステムの組合せを、クライアントシステムを特定する情報を記憶テーブルの形で記憶手段の特定記憶領域に記憶する。サーバシステムはこの情報テーブルを参照して、前記組合せの関係にあるクライアントシステム間でチャット情報の交換が可能になるように情報処理を行う。なお、組合せの關係に無いクライアントシステムにチャット情報が送られた来たときに、このクライアントシステムがチャット情報を無効化することは、効果的な変更の範囲内である。

【0275】ここで説明したシステムは、次のような場合に、観戦者と対戦者を含むネットワークゲームの魅力を高めるものであろう。例えば、特定の観戦者と対戦者が組を組んで、両者間でのみ可能なチャット情報の交換が実現される。これは、特定観戦者と対戦者が共同して、例えば、共同作戦を採って、相手側の対戦者と対戦ゲームを交わしていくことに等しい。

【0276】なお、特定相手、または、相手間の会話情報が、選択的に表示されるという構成を採ることもできる。また、自らはチャットに参加しないが、特定者間のチャット情報を覗いたり、聞いたりするよう構成することもできる。

【0277】

【発明の効果】本願発明によれば、不特定多数のクライアントシステムの間でグループを結成することを可能にしているので、従来の通信ゲームシステムでは提供されなかった多彩な遊び方を提供することができ、遊技者同士のコミュニケーションを図り、通信ゲームをさらに面白くすることができる。

【0278】とくに、本願発明の構成により、多数の不特定人が参加している通信ゲーム環境において、趣味の合うものなどネットワーク上の友人とも言える者同士で主として遊びたいという要求を満たすことができる。

【0279】また本願発明の構成により、多数人が参加する遊技や競技で通常実施されるチーム戦、総当たり戦、トーナメント戦など多彩な対戦の組み合わせで自分の技量を評価可能にするという要求を満たすことができる。

【0280】さらに本願発明により、遊技者自身が対戦していない場合であっても、他の者が対戦しているときにはそれを観戦して楽しみたいという要求を満たすことができる。例えば、従来の通信ゲームシステムでは提供されなかった観戦者同士のコミュニケーションを積極的に図ることができるので、観戦中であっても、ゲームへの一体感を持つことができ、通信ゲームをさらに面白くすることができる。

【0281】さらに、本願発明により、対戦ゲームに用いるキャラクタを選択するときに、この選択に係る操作が違和感を与えることが無く且つゲーム前の期待感や高揚感を維持することができる通信ゲームを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の通信ゲームシステムのシステム構成図。

【図2】本発明の通信ゲームシステムのハードウェアブロック図。

【図3】本発明の通信ゲームシステムの状態遷移図。

【図4】実施形態1における通信ゲーム処理方法（ノーマル対戦モード）のフローチャート。

【図5】 実施形態2における通信ゲーム処理方法（チ

ーム戦対戦モード）のフローチャート。

【図6】 実施形態3における通信ゲーム処理方法（総当たり戦対戦モード）のフローチャート。

【図7】 実施形態4における通信ゲーム処理方法（トーナメント戦対戦モード）のフローチャート。

【図8】本発明におけるクライアントシステムの処理フローチャート。

【図9】イージーロビー作戦ウィンドウ（S01）の表示例。

【図10】エキスパートロビー作戦ウィンドウ（S10）の表示例。

【図11】スタートメニュー（S11）の表示例。

【図12】会議室選択メニュー（S12）の表示例。

【図13】コメント登録（S14）の表示例。

【図14】戦況報告ウィンドウ（S20）の表示例。

【図15】接続者リスト（S21）の表示例。

【図16】ノーマル作戦会議室（S30）の表示例。

【図17】プレイヤーデータウィンドウ（S33）の表示例。

【図18】試合ルール変更ウィンドウ（S32）の表示例。

【図19】チーム戦作戦会議室（S40）の表示例。

【図20】プレイヤーデータウィンドウ（S43）の表示例。

【図21】戦闘スケジュール変更ウィンドウ（S43）の表示例。

【図22】総当たり戦作戦会議室（S50）の表示例。

【図23】参加メンバー登録ウィンドウ（S52）の表示例。

【図24】星取表（S55）の表示例。

【図25】トーナメント戦作戦会議室（S60）の表示例。

【図26】参加メンバー登録ウィンドウ（S62）の表示例。

【図27】実施形態5に係るゲーム機本体の概略構成図。

【図28】データフォーマットの構成を示す模式図。

【図29】図30と共に、キャラクタ選択の概要を示すフローチャート。

【図30】図29と共に、キャラクタ選択の概要を示すフローチャート。

【図31】キャラクタ選択の処理ルーチンの概要を示すフローチャート。

【図32】キャラクタ選択時の初期画面を示す図。

【図33】キャラクタ選択時のカスタムモードでの選択画面を示す図。

【図34】対戦者用のゲーム画面を例示する図。

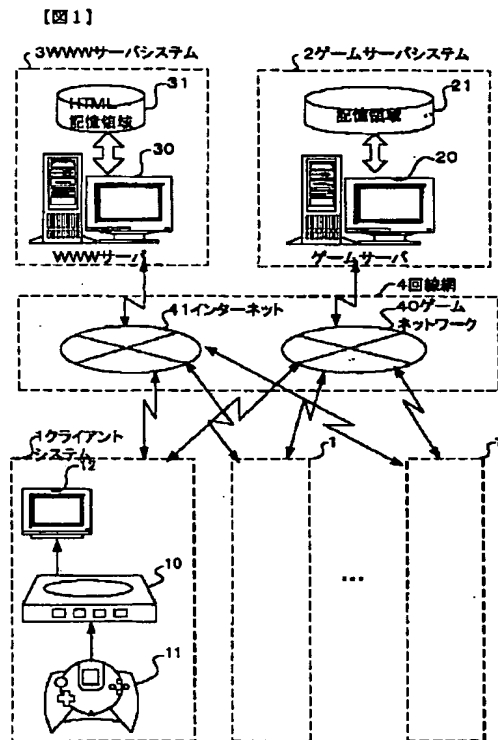
【図35】観戦者用のゲーム画面を例示する図。

【符号の説明】

1…クライアントシステム

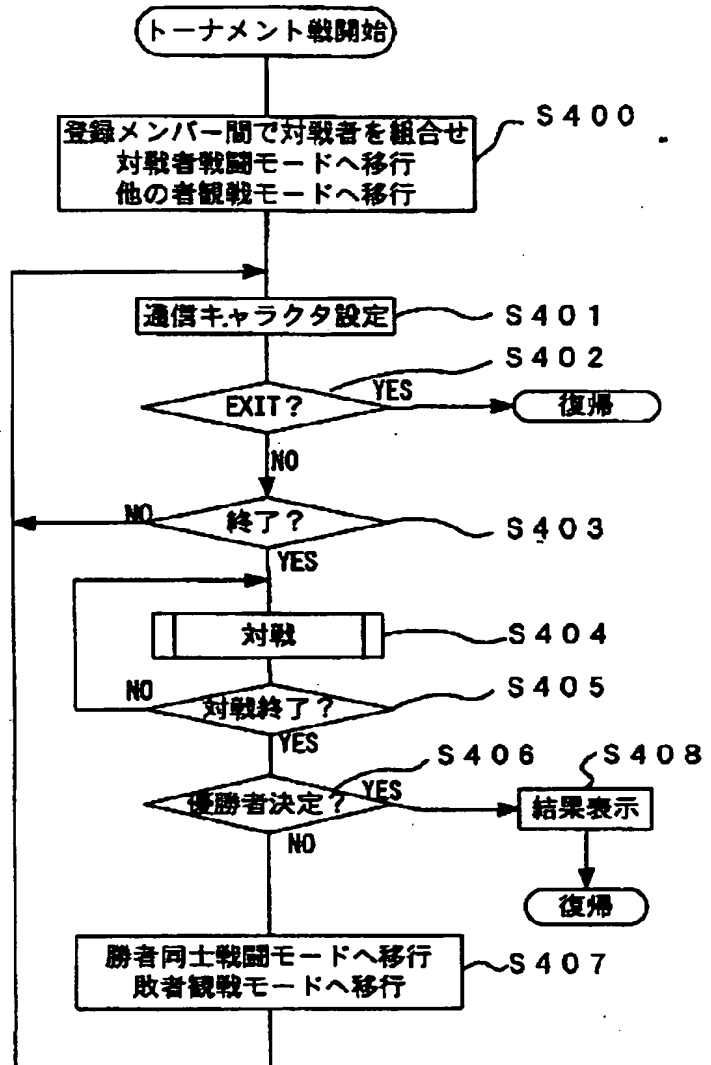
2…ゲームサーバシステム
 3…WWWサーバシステム
 4…回線網
 10…ゲーム機本体
 11…コントロールパッド
 12…モニタ
 20…ゲームサーバ
 21…記憶領域（データベース）
 30…WWWサーバ
 31…HTML記憶領域
 40…ゲームネットワーク
 41…インターネット
 100、200…処理装置

【図1】

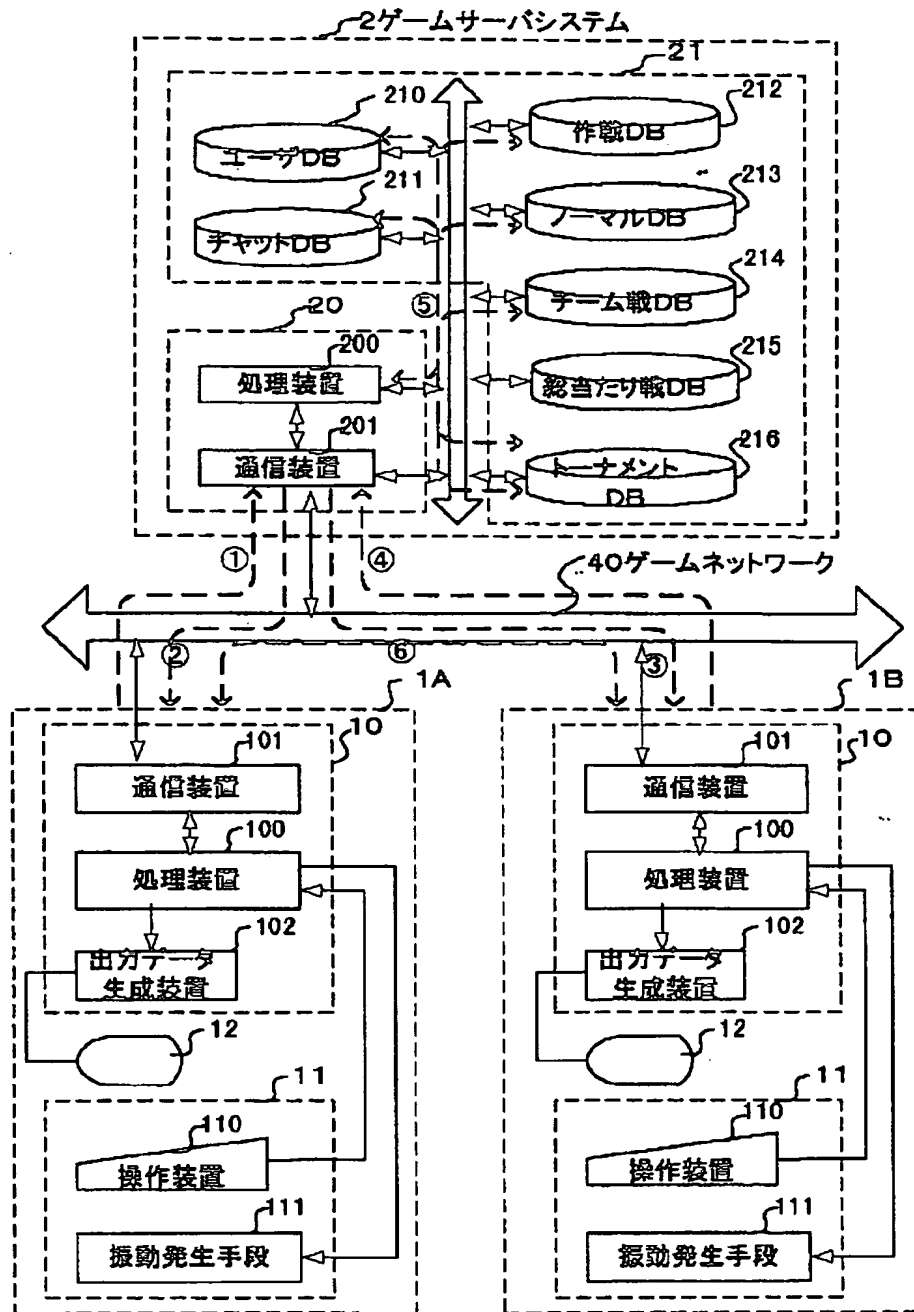


101、201…通信装置
 102…出力データ生成装置
 110…操作装置
 111…振動発生手段
 210…ユーザデータベース
 211…イージーロビーデータベース
 212…エキスパートロビーデータベース
 213…ノーマルデータベース
 214…チーム戦データベース
 215…総当たり戦データベース
 216…トーナメント戦データベース
 306…カードメモリ

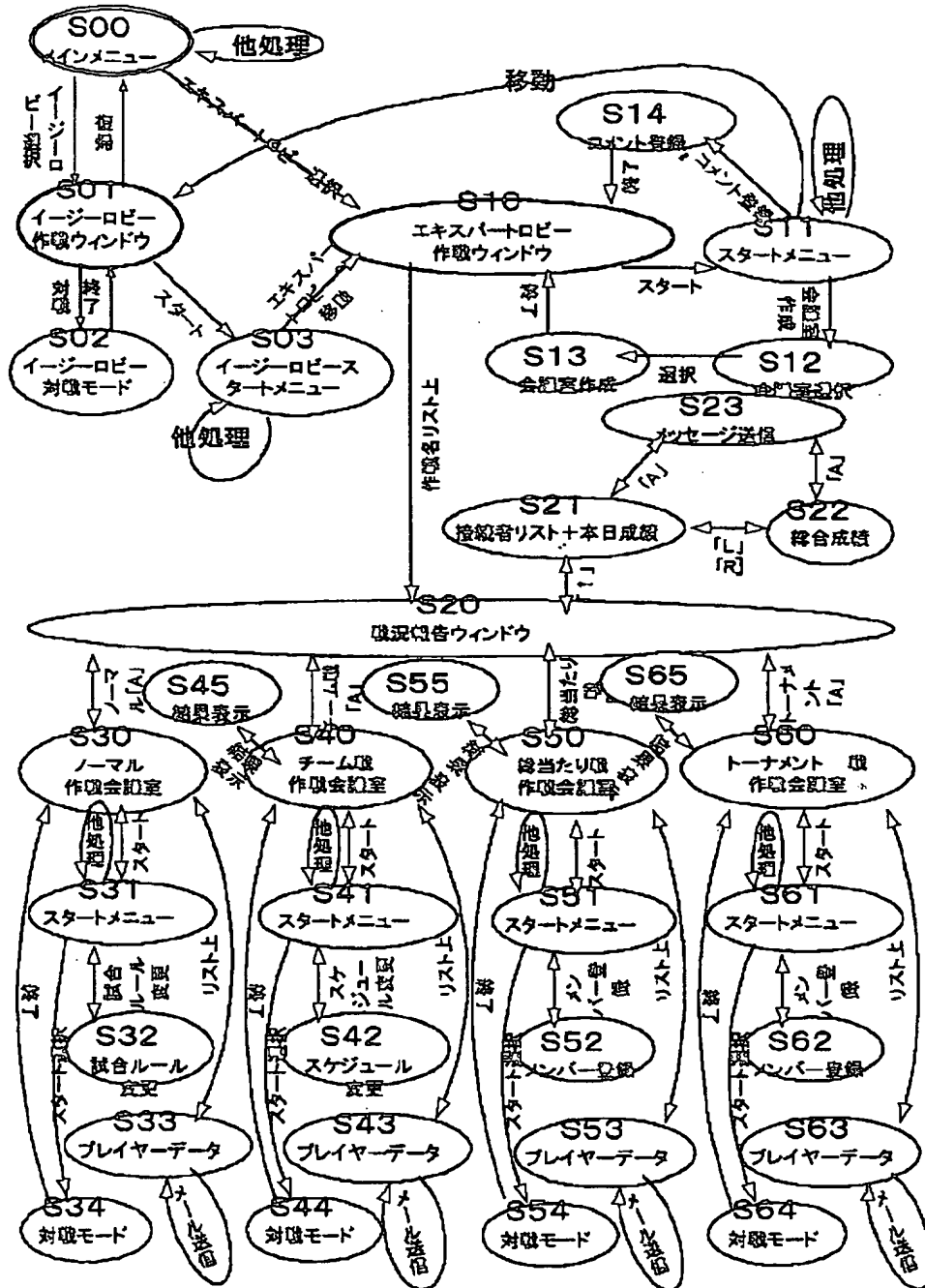
【図7】



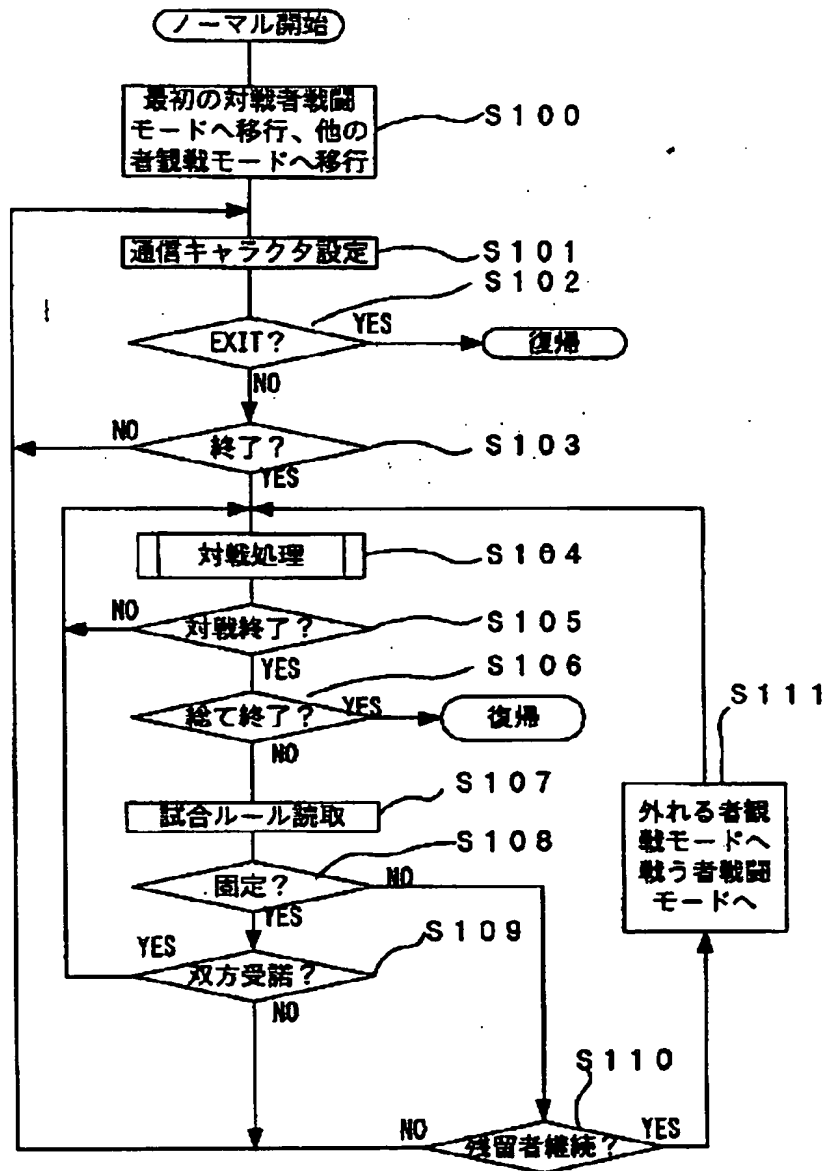
【図2】



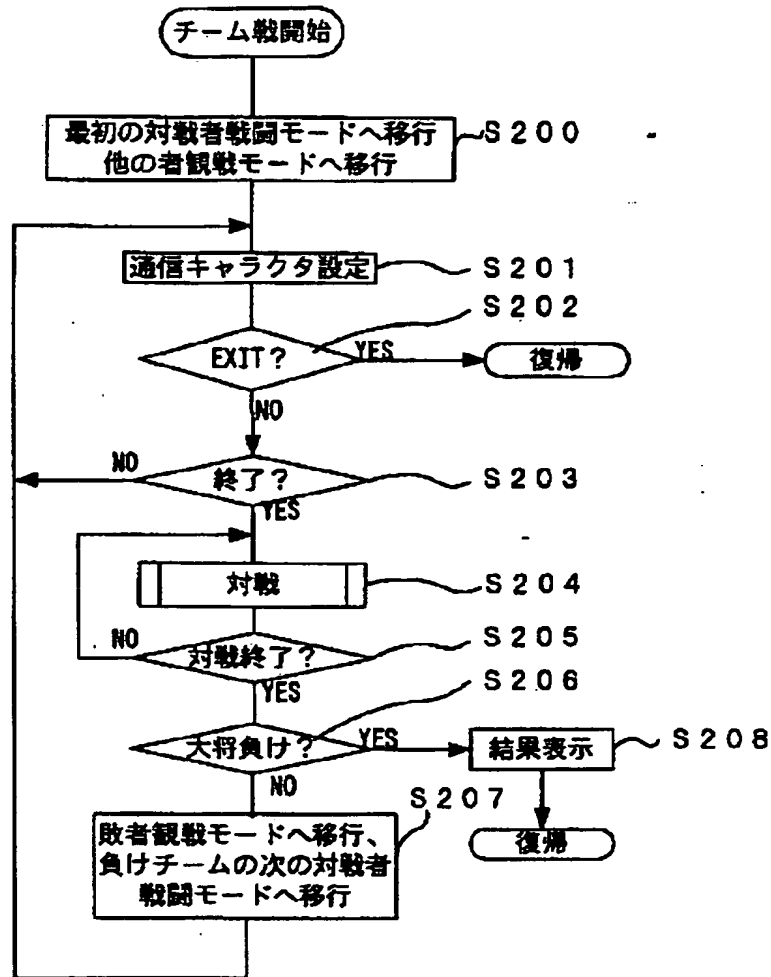
【図3】



【図4】



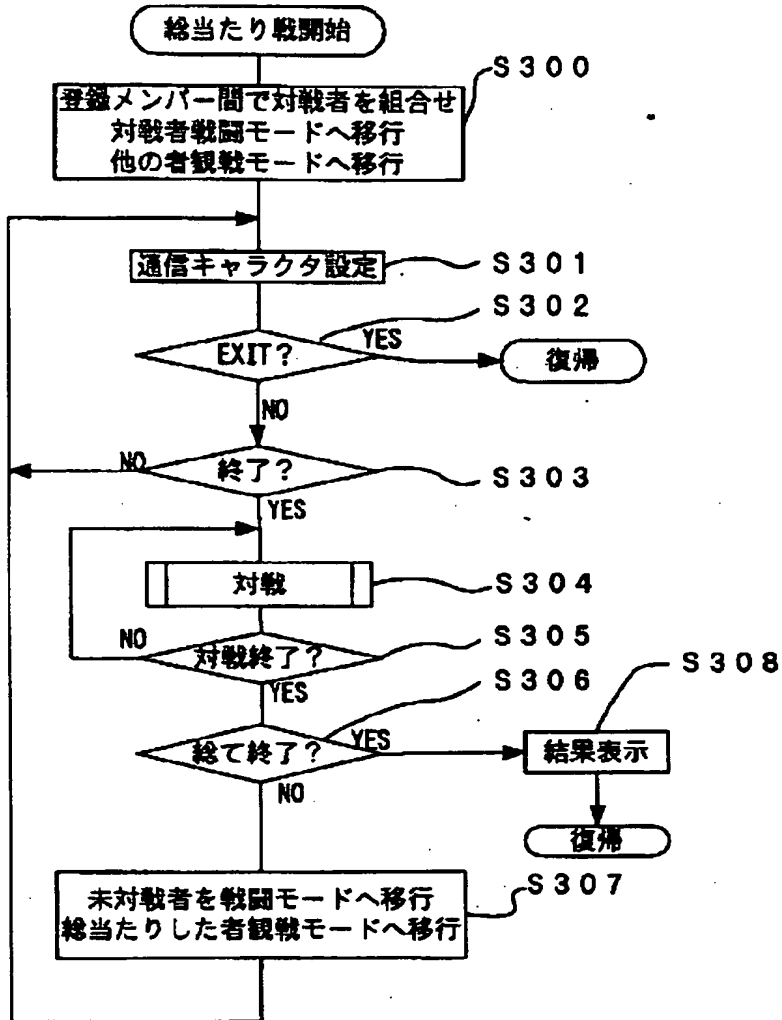
【図5】



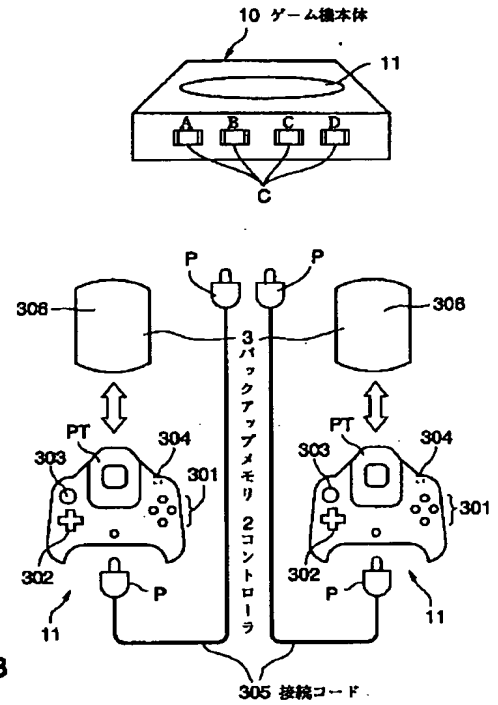
【図9】

電腦戦機バーチャロン: 戦術司令部		イーシーロビ
対戦者リスト		
現在の登録者数: 99名		
ISHIHATA —WAITING—	ISHIHATA 少尉少佐	
MORI —WAITING—	本日 023勝 678敗 023引分 勝率 9%	
NARUKE —WAITING—	総合 4221勝 5472敗 2453引分 勝率 55% 連勝: 555	
MEJIGASIRA —BATTLING—	コメント	
EATARI —BATTLING—	Aボタンで申込可能	

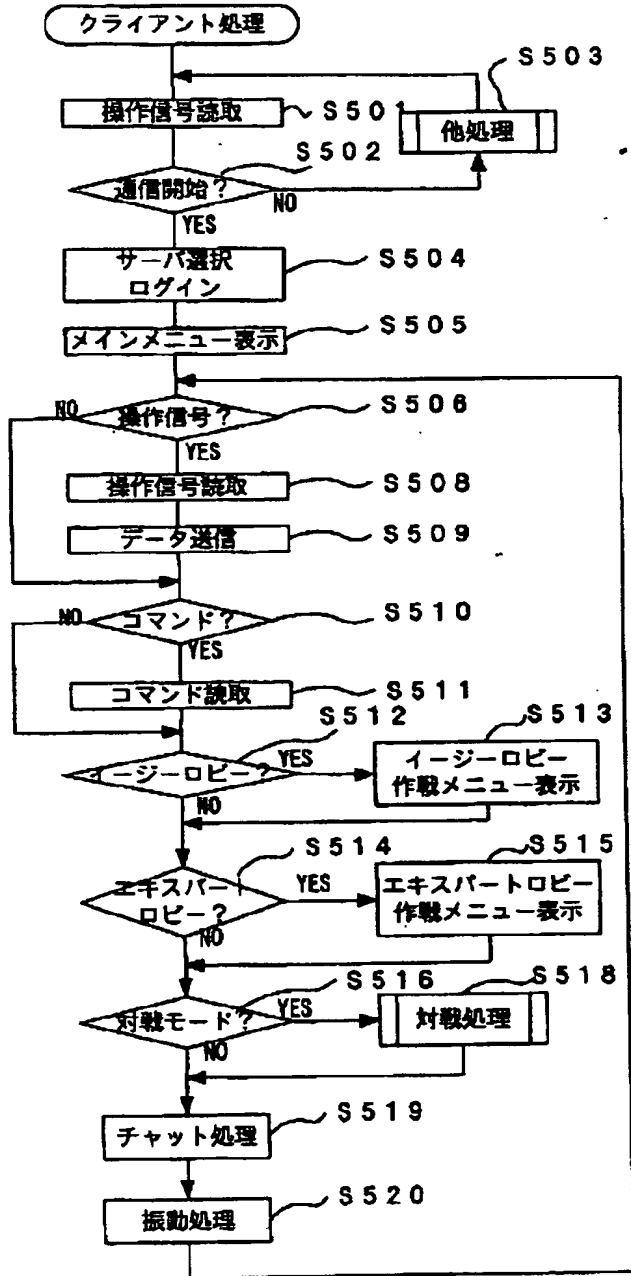
【図6】



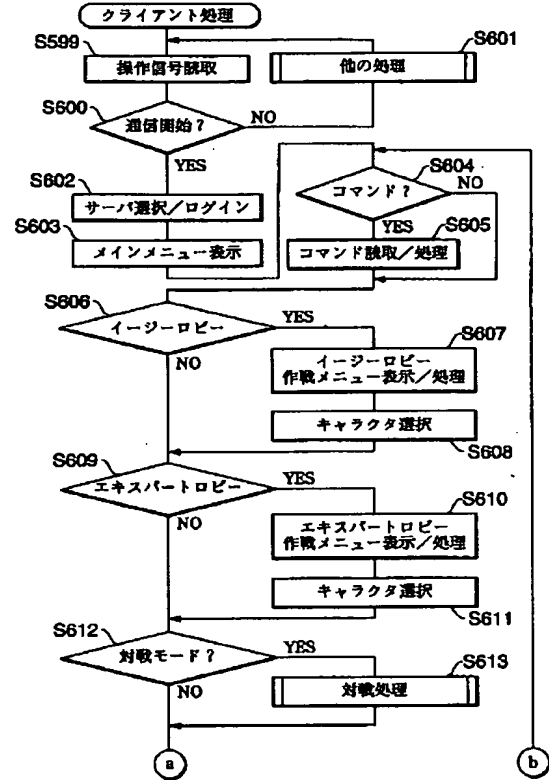
【図27】



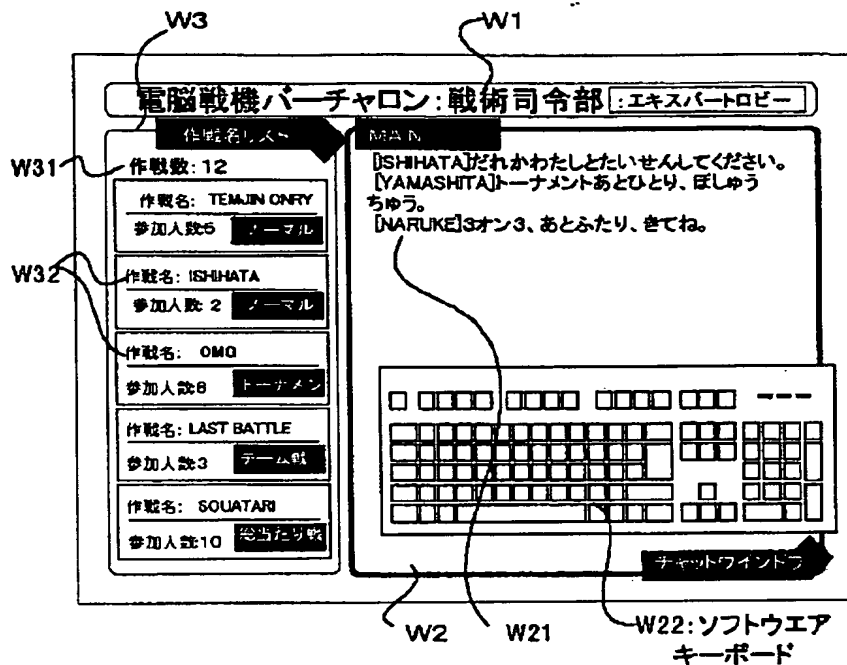
【図8】



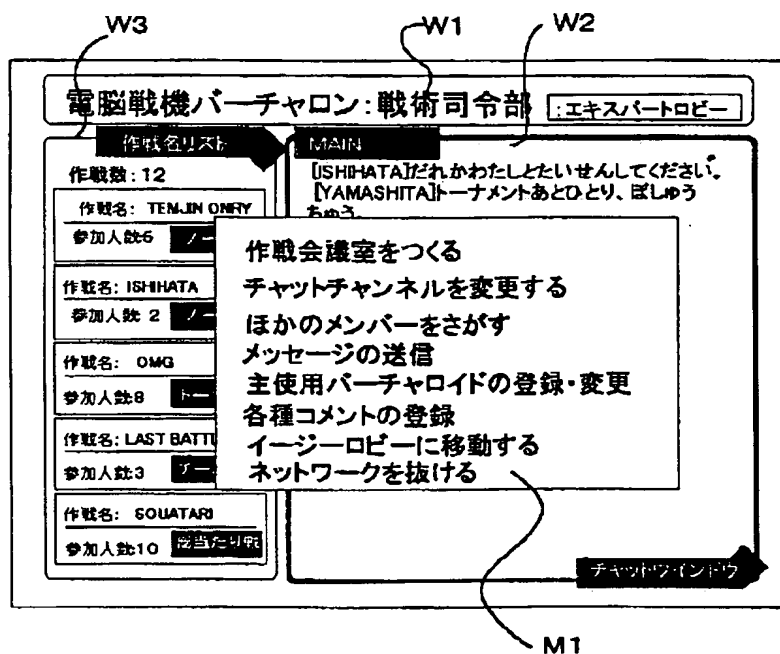
【図29】



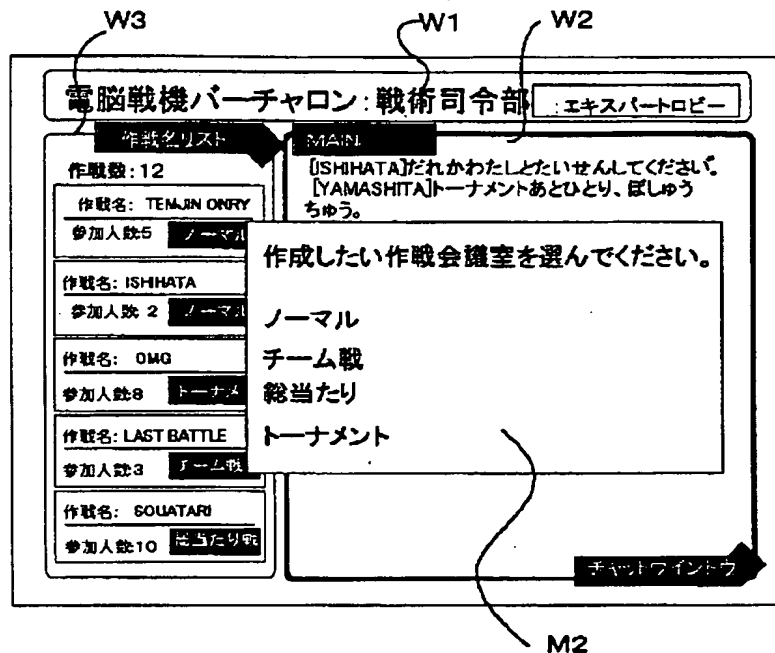
【図10】



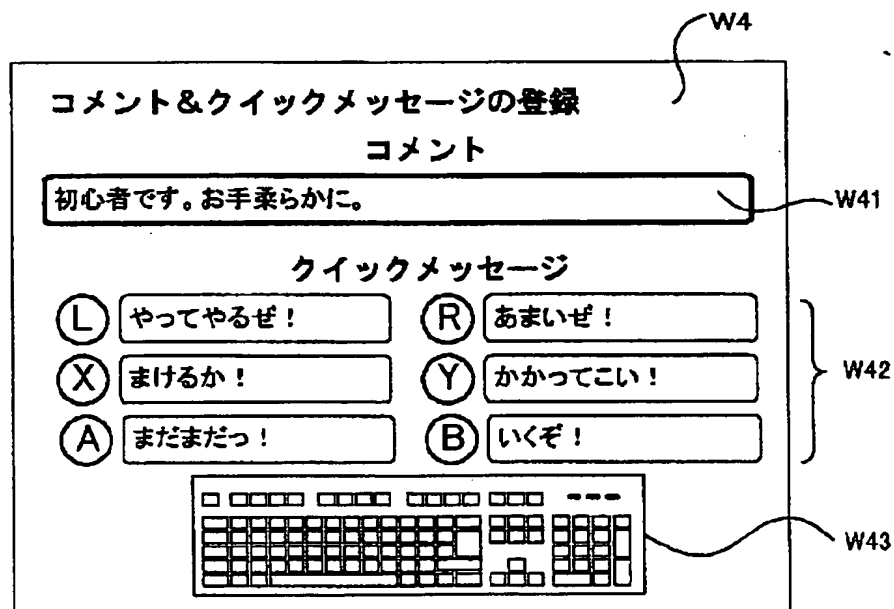
【図11】



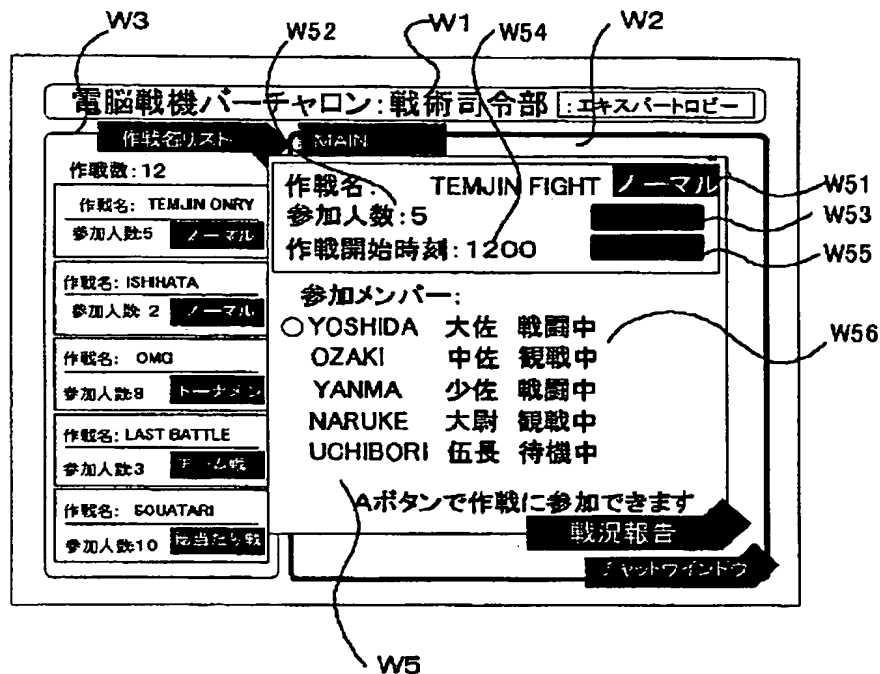
【図12】



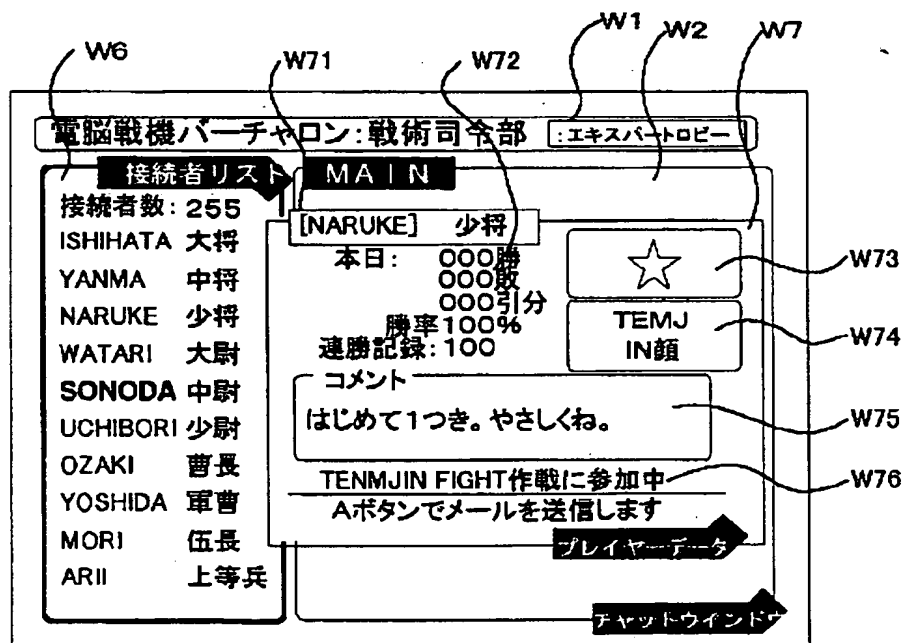
【図13】



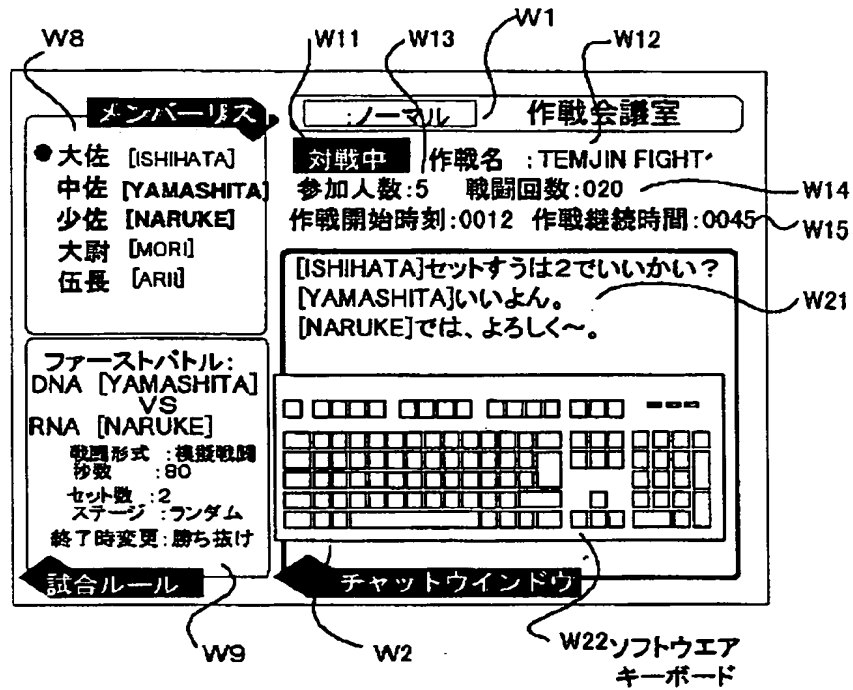
【図14】



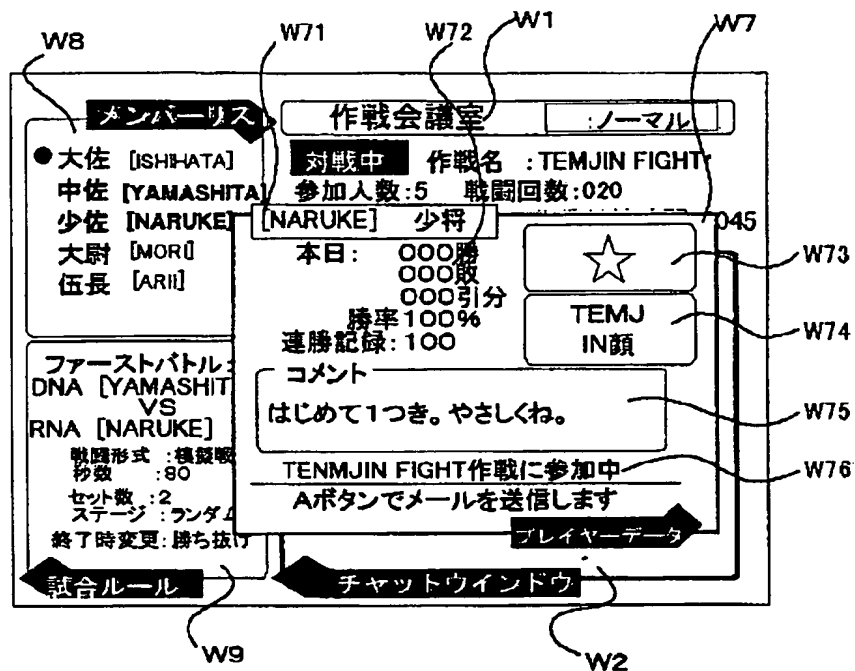
【図15】



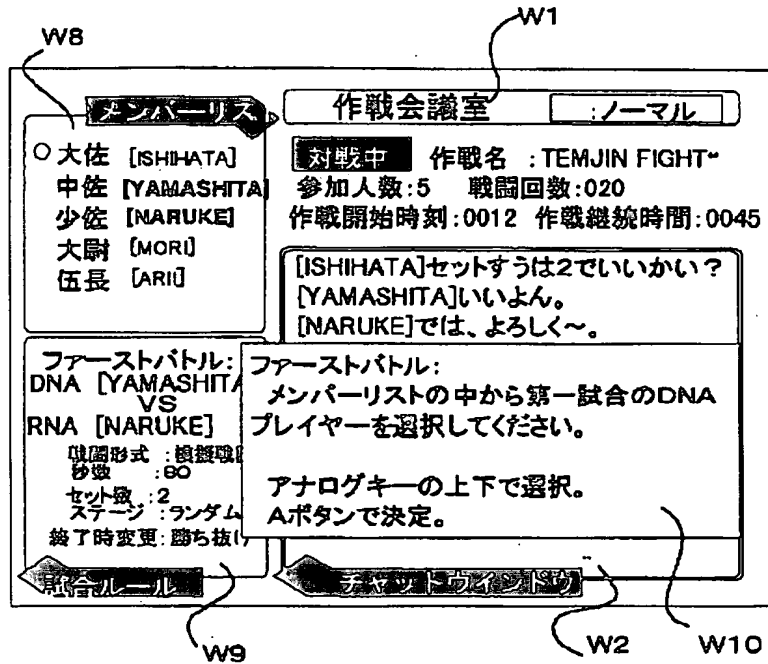
【図16】



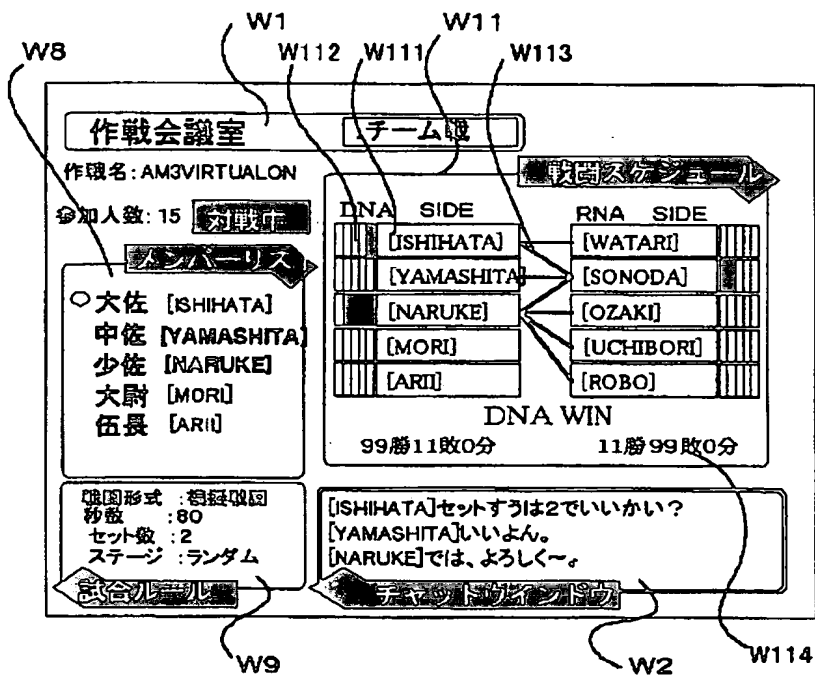
【図17】



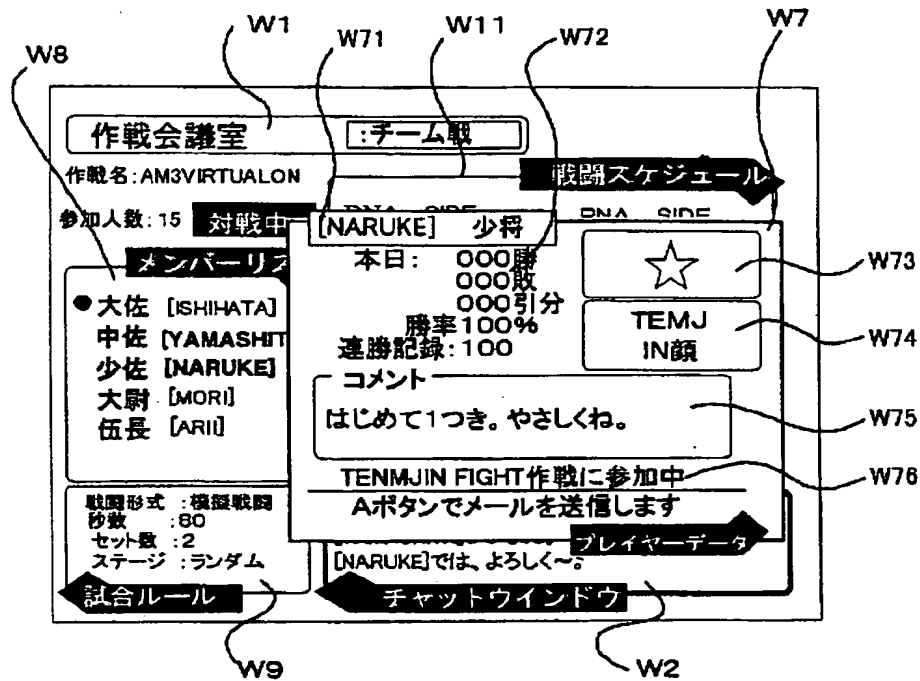
【図18】



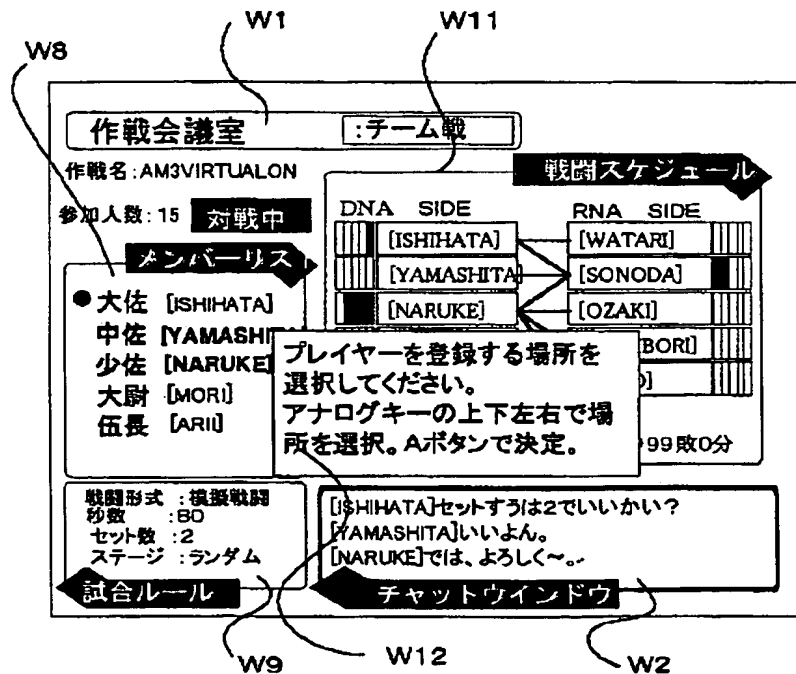
【図19】



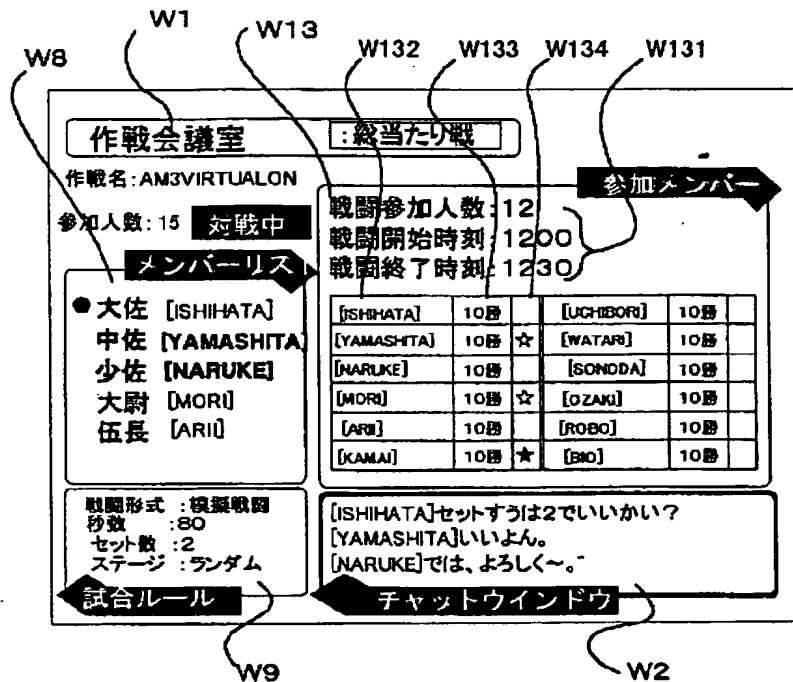
【図20】



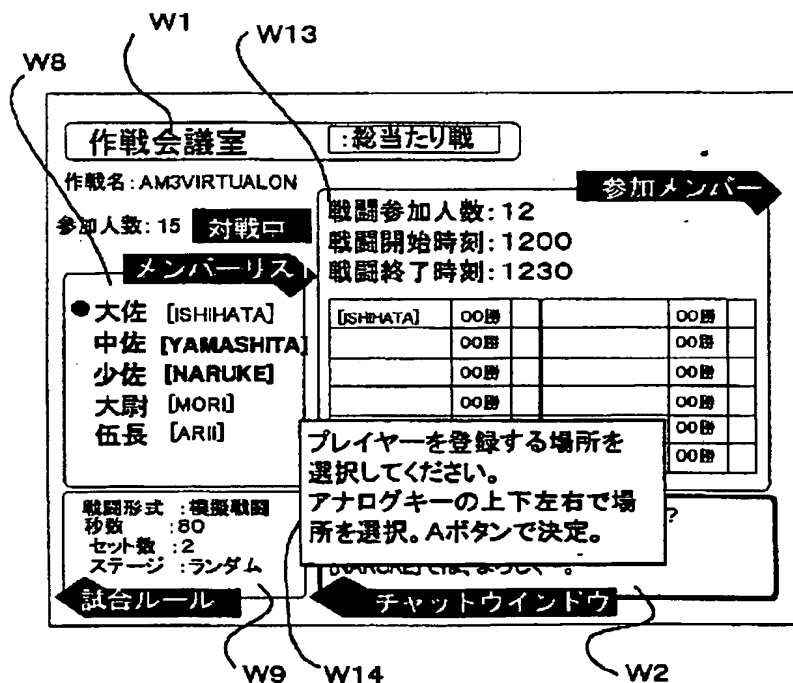
【図21】



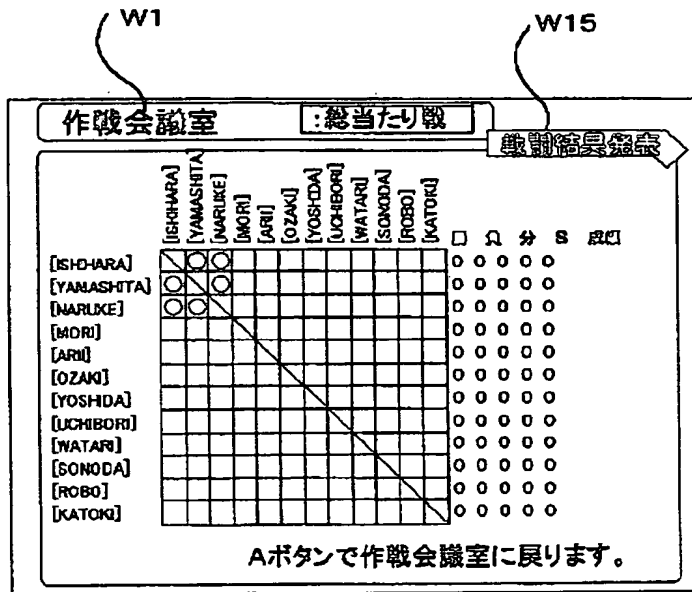
【図22】



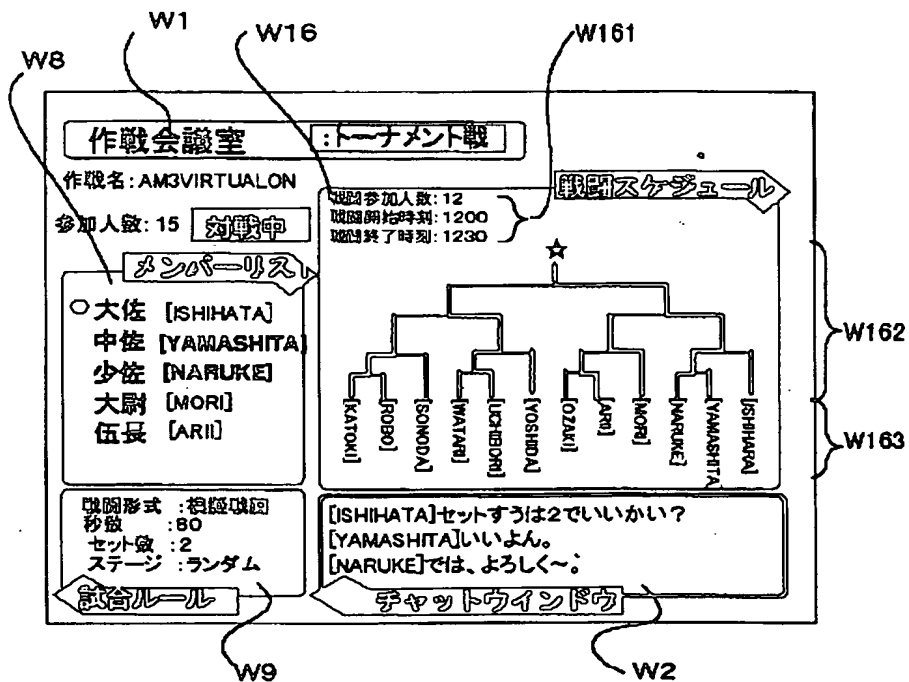
【図23】



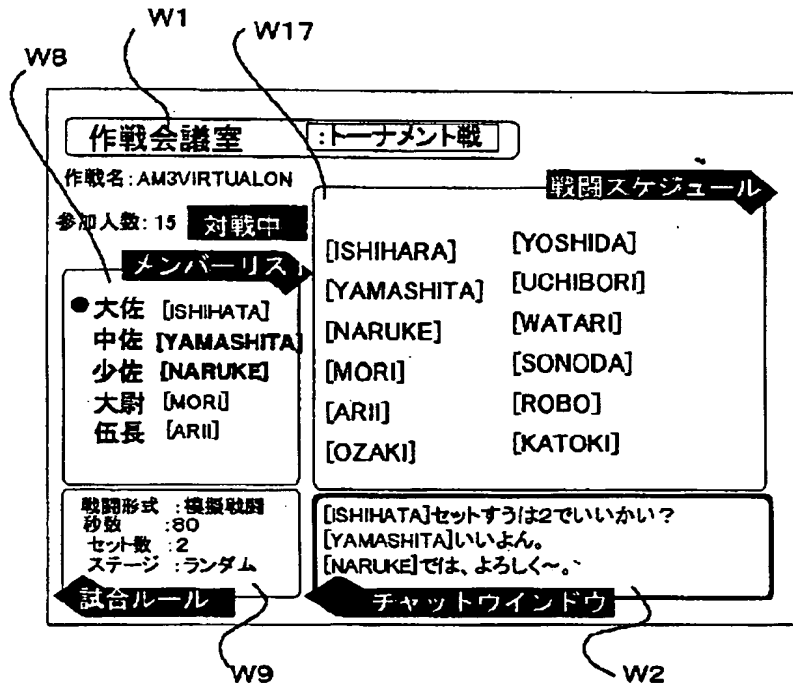
【図24】



【図25】



【図26】

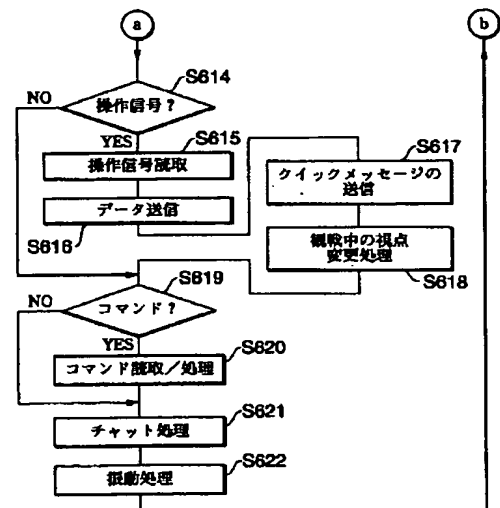


【図28】

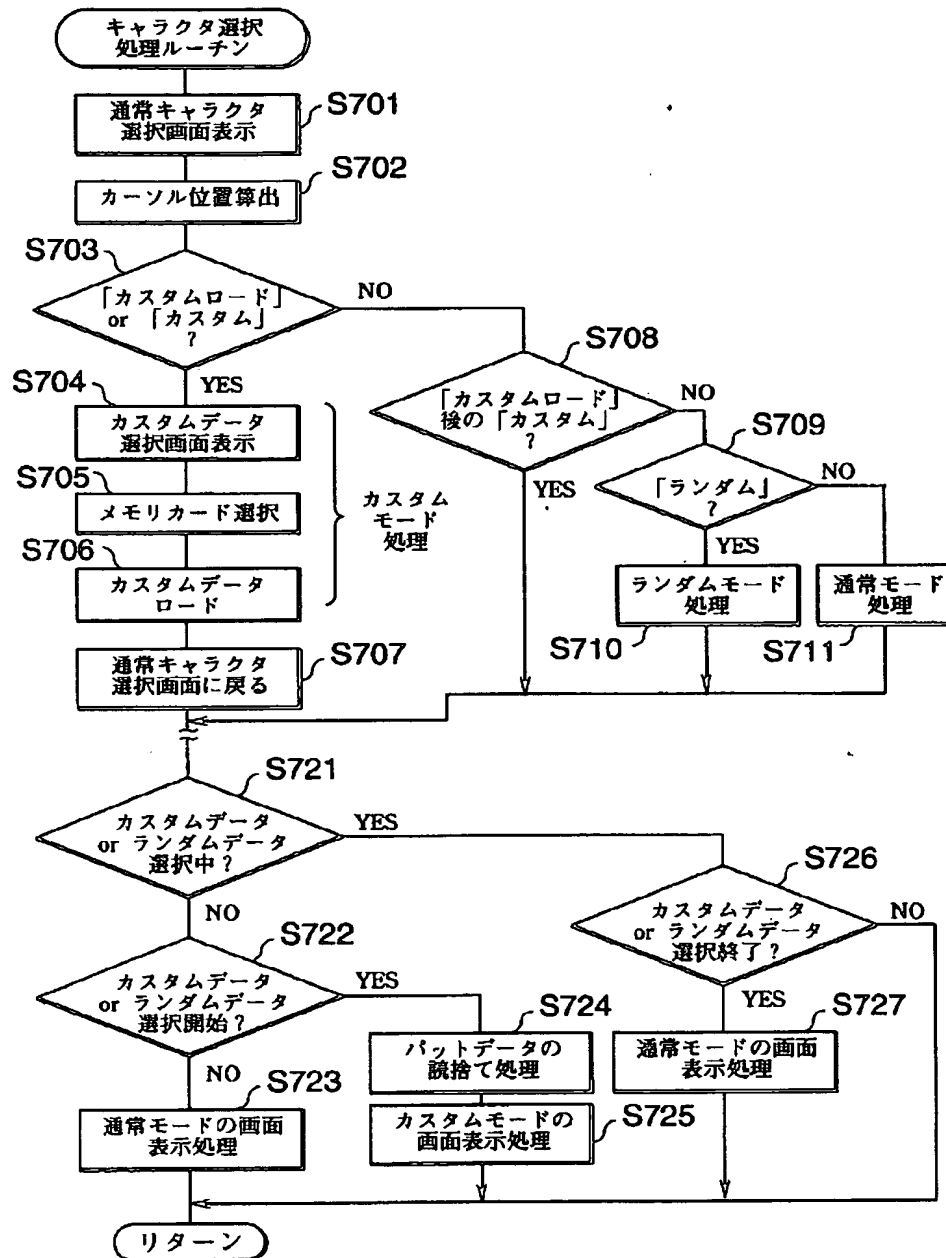
(パッドデータフォーマット)

15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
カスタム選択終了	ツインスティック	特技技ボタン	スタート	右ショット	右ターボ	左ショット	左ターボ	左スティック・下	左スティック・上	右スティック・下	右スティック・上	左スティック・右	左スティック・左	左スティック・下	左スティック・上

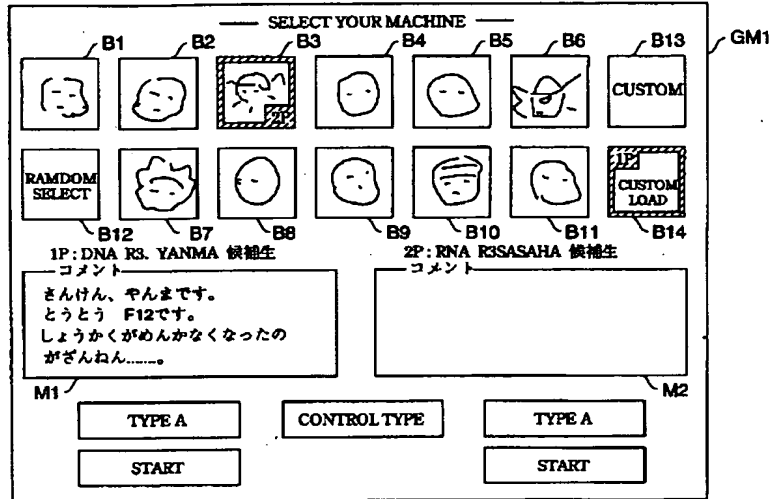
【図30】



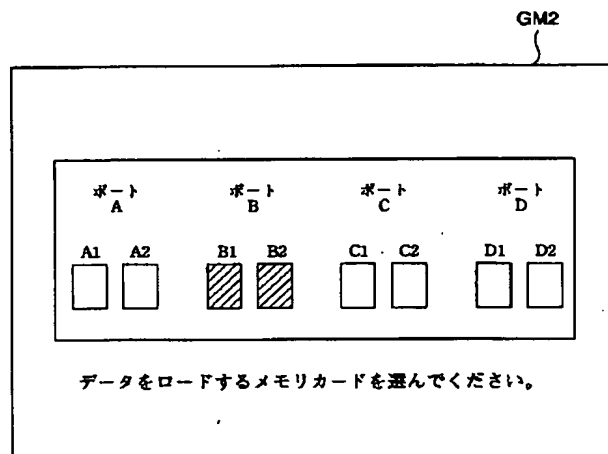
【図31】



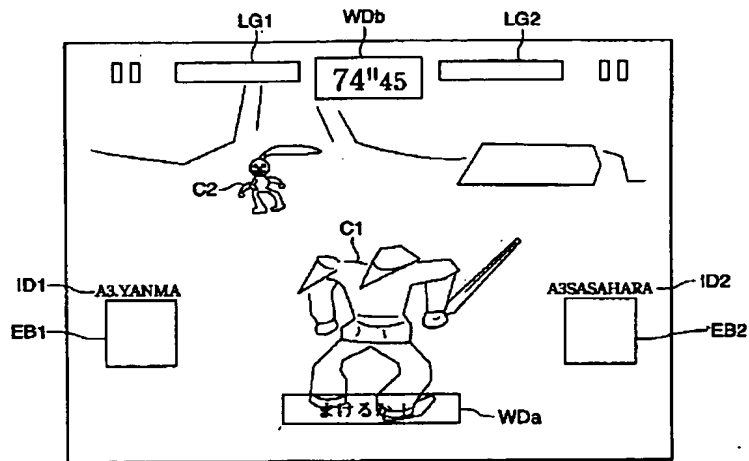
【図32】



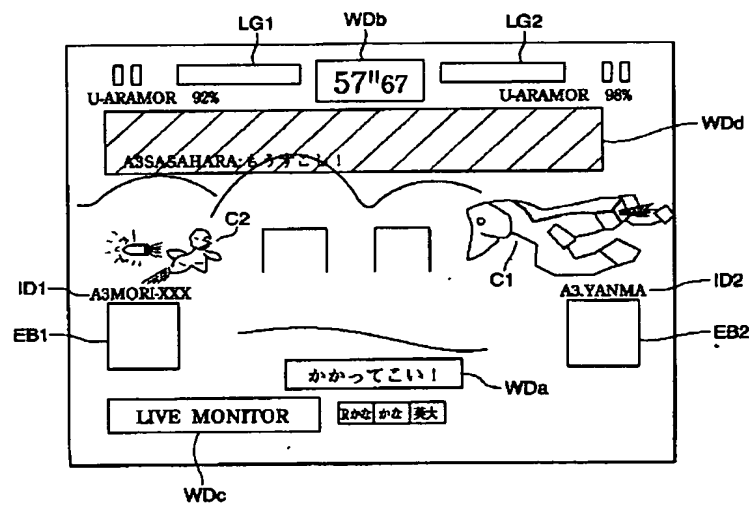
【図33】



【図34】



【図35】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C001 BA05 BA06 BB02 BB04 BB05
 BB07 BC08 BC10 BD07 CB06
 CB08 CC09
 5B049 AA02 BB61 EE07 EE28 FF03
 FF09 GG04 GG07

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2001-224865

(43)Date of publication of application : 21.08.2001

(51)Int.Cl. A63F 13/12
A63F 13/00
G06F 13/00
G06F 17/60

(21)Application number : 2000-
270582

(71)Applicant : SEGA CORP

(22)Date of filing : 06.09.2000

(72)Inventor : YAMASHITA NOBUYUKI
SATO MASANORI

(30)Priority

Priority number : 11349521 Priority date : 08.12.1999 Priority country : JP

(54) COMMUNICATION GAME SYSTEM AND COMMUNICATION GAME PROCESSING METHOD

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a communication game promoting communication among players and improved into more interesting one by providing a various types of plays.

SOLUTION: This communication game is provided with a client system 1 and a game server system 2 communicating with the client system 1. The game server system 2 is provided with database 21 storing the group information relating a plurality of client systems to each other as a role-playing game. The game server system 2 is so constituted as to decide a match of the game out of the client systems 1 pertaining to the same match groupcontrols the data transmission and receipt between the client systems decided by the matchmake them to play the gameand decide the next match corresponding to the results of the match. Each client system 1 has own character selecting mechanism and chat mechanism in watching the game.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] Two or more client systems.

A game server system which communicates among two or more client systems concerned.

It is the communication game system provided with the above and preparation or employment of a game was made variegated.

[Claim 2] Said game server system is provided with a database with which two or more group information for connecting two or more client systems as one waging-war group is stored corresponding to two or more kinds of competing modes. When a waging-war group of any 1 is specified, said group information connected with a specified waging-war group is referred to. Combination of waging war is determined out of a client system belonging to the same waging-war group. The communication game system according to claim 1 constituting so that transmission and reception of data between client systems determined with the combination concerned may be managed, waging war may be performed and the following combination may be determined corresponding to a result of the waging war concerned.

[Claim 3] Among said group information stored in said database at least one. In a direction which won when waging war was completed, game rule information which sets up competing mode set for a client system with which either one of [which was fixed] both sides or either one of was fixed to continue and to play a match against other client systems is included and a direction in which it lost said game server system. The communication game system according to claim 2 which determines combination of the next waging war with reference to said game rule information when waging war is completed.

[Claim 4] The communication game system according to claim 3 which performs the waging war concerned when a command which shows acceptance from both sides of a client system corresponding to combination of the next waging war in said game server system is transmitted.

[Claim 5] Among said group information stored in said database at least one. Schedule information for setting up team battle competing mode which divides inside of the same waging-war group into two subgroups is stored and said game server system. A client system of a direction won with reference to said schedule information as a result of said waging war when waging war was completed. The communication game system according to claim 2 which determines other client systems which are not being pitched against each other among subgroups to which a client system of a direction the price of was cut belongs as a combination of the next waging war.

[Claim 6] Said schedule information is beforehand set up by waging-war order in said subgroup and said game server system. The communication game system according to claim 5 which reports a result of the team battle concerned to each client system when a client system which remained at the end in one of subgroups loses waging war.

[Claim 7] Among said group information stored in said database at least one.

Registration information for setting up round-robin tournament competing mode set in order so that a client system of one might play a match against other client systems of all the within the same waging-war group when waging war was completed is stored. When waging war by combination of 1 is completed, said game server system. The communication game system according to claim 2 which determines other client systems which each client system is a client system which is not yet being pitched against each other and are not being pitched against each other with reference to said registration information as a combination of waging war of the next to each client system.

[Claim 8] The communication game system according to claim 7 which reports a result of the round-robin tournament concerned to each client system as a score sheet when waging war by all the combination ends, said game server system.

[Claim 9] Among said group information stored in said database, at least one. Registration information for setting up tournament game competing mode pitched against each other in full victory game form in the same waging-war group when waging war is completed is stored. When waging war by combination of 1 is completed, said game server system. The communication game system according to claim 2 which determines combination pitched against each other with reference to said registration information and determines the client systems which became a winner of waging war by determined combination as a combination of the next waging war.

[Claim 10] The communication game system according to claim 9 which reports a result of the tournament game concerned to each client as a tournament table when a client system of 1 wins straight victories in said game server system to the last by a full victory game.

[Claim 11] When there is a waging-war demand from said one of client systems, said game server system. The communication game system according to claim 2 which chooses and performs either among simple competing mode which chooses any 1 and opposes it out of other arbitrary client systems or skillful competing mode which belongs to said one of waging-war groups and is opposed in each set game group.

[Claim 12] The communication game system according to claim 2 which provides each client with a competing mode list display for said game server system to make each client system peruse a waging-war group with reference to said group information.

[Claim 13] When it has set to a competing mode list display, it shifts from said client system and that waging-war group is chosen, said game server system. The communication game system according to claim 12 which reads group information corresponding to a selected waging-war group in said database and displays the contents.

[Claim 14] Waging-war hysteresis information of a client system belonging to one of waging-war groups is stored in said database and said game server system. The communication game system according to claim 12 which reads matched-pairs game hysteresis information in said database to a selected client system and

displays the contents on it when it has set to a competing mode list display it shifts from said client system and that client system is chosen.

[Claim 15]The communication game system according to claim 12 which determines propriety of combination according to a grade of strength judged from waging-war hysteresis information of each client system when said game server system determines combination of waging war in said waging-war group.

[Claim 16]When determining combination of waging war in said waging-war groupsaid game server systemThe communication game system according to claim 12 which forbids renewal of said waging-war hysteresis information by a result of this waging war with a case of waging war in combination which set a handicap as each client system based on waging-war hysteresis informationand to which the handicap concerned was set.

[Claim 17]Have a WWW server system connected to a wide area networkand said game server systemThe communication game system according to claim 12 which creates a file for displaying a waging-war history based on said waging-war hysteresis informationand is stored in a storage area of said WWW server system in the state which can be perused to a computer.

[Claim 18]The communication game system according to claim 2 which carries out new registration of the new group information to said database based on a setting detail of the client system concerned when said game server system has a new waging-war group's preparing request from said one of client systems.

[Claim 19]The communication game system according to claim 2 which connects the client system concerned with group information of a waging-war group with a participation request when said game server system has a participation request from said one of client systems to one of waging-war groups.

[Claim 20]Said game server system transmits and receives data for waging war to a client system currently pitched against each other within said waging-war groupThe communication game system according to claim 2 which transmits and receives data for watching a game for observing waging war between client systems currently pitched against each other in a client system which is not being pitched against each other within the waging-war group concerned.

[Claim 21]Matching information which matches with said database a message and a game person's contents of operation to provide with a client system observed while pitching each client system against each other is registeredWhen one of client systems is being pitched against each othersaid game server systemThe communication game system according to claim 2 which reads said matching information matched with the contents of operation concerned with reference to the contents of operation from the client system concernedand is reported to a client system under watching a game.

[Claim 22]The communication game system according to claim 2 with which said game server system reports the message concerned to other client systems when one of client systems is being pitched against each other and a message has been transmitted from a client system which has observed the waging war concerned.

[Claim 23]Said client system is provided with a vibration generating means which

transmits vibration to a game person corresponding to a command from said game server system and said game server system. The communication game system according to claim 2 which transmits a command which drives said vibration generating means according to the contents of operation from one of client systems to other client systems.

[Claim 24] The communication game system comprising according to any one of claims 2 to 23:

A database with which said game server system connects two or more client systems as a waging-war group.

A communication apparatus which carries out transmission and reception of each client system and data and a processing unit which manages game waging war between two or more client systems which can be set in the same waging-war group with reference to said database.

[Claim 25] A communication game disposal method performed between game server systems which communicate with a client system and the client system concerned comprising:

A step which refers to a database with which two or more group information for a game server system to connect two or more client systems as one waging-war group is stored corresponding to two or more kinds of competing modes.

A step which determines combination of waging war out of a client system belonging to the same waging-war group with reference to said group information connected with a specified waging-war group when a waging-war group of any 1 is specified.

A step which manages transmission and reception of data between client systems determined with the combination concerned and performs waging war.

A step which determines the following combination corresponding to a result of the waging war concerned.

[Claim 26] Among said group information stored in said database at least one. In a direction in which it lost game rule information which sets up competing mode set for a client system with which either one of [which was fixed] both sides or either one of was fixed to continue and to play a match against other client systems is included [direction which won when waging war was completed] The communication game system according to claim 25 which determines combination of the next waging war with reference to said game rule information when waging war ends a step which determines said following combination.

[Claim 27] Among said group information stored in said database at least one. A step which schedule information for setting up team battle competing mode which divides inside of the same waging-war group into two subgroups is stored and determines said following combination. A client system of a direction won with reference to said schedule information as a result of waging war when said waging war was completed. The communication game disposal method according to claim 25 which determines other client systems which are not being pitched against

each other among subgroups to which a client system of a direction the price of was cut belongs as a combination of the next waging war.

[Claim 28] Among said group information stored in said database at least one. Registration information for setting up round-robin tournament competing mode set in order so that a client system of one might play a match against other client systems of all the within the same waging-war group when waging war was completed is stored. When waging war by combination of 1 is completed a step which determines said following combination. The communication game disposal method according to claim 25 which determines other client systems which each client system is a client system which is not yet being pitched against each other and are not being pitched against each other as a combination of waging war of the next to each client system.

[Claim 29] Among said group information stored in said database at least one. Registration information for setting up tournament game attack mode pitched against each other in full victory game form in the same waging-war group when waging war is completed is stored. When waging war by combination of 1 is completed a step which determines said following combination. The communication game disposal method according to claim 25 which determines combination pitched against each other with reference to said registration information and determines the client systems which became a winner of waging war by determined combination as a combination of the next waging war.

[Claim 30] Simple competing mode which chooses any 1 and opposes it out of other arbitrary client systems when there is a waging-war demand from said one of client systems. Or the communication game disposal method according to claim 25 provided with a step which chooses and performs either among skillful competing modes which belong to said one of waging-war groups and are opposed in each set game group.

[Claim 31] The communication game disposal method according to claim 25 provided with a step which provides each client with a competing mode list display for making each client system peruse a waging-war group with reference to said group information.

[Claim 32] It is a communication game system which can be transmitted and received in real time about data concerning a game via said game server system between client systems with which a partner was decided among said two or more client systems. When one client system has transmitted including data which should be cancelled in said data at the time of transmission and reception of said data between said client systems each of two or more of said client systems. The communication game system according to claim 1 wherein a client system of another side processes cancellation to the data which should be cancelled.

[Claim 33] The communication game system comprising according to claim 32: A transmitting means which transmits said game containing data which each of two or more of said client systems should carry out on said cancellation to said game server system.

A cancellation processing means to cancel data which should be carried out on

the cancellation concerned when [at which it came] data which should be carried out on said cancellation from said game system is transmitted.

[Claim 34]The communication game system according to claim 34 which is a means by which said transmitting means transmits data which should be carried out on said cancellation with information showing the cancellation.

[Claim 35]The communication game system according to claim 34 whose data which should carry out information showing said cancellation on said cancellation is the position information showing which display position on a screen is supported.

[Claim 36]The communication game system according to claim 34 whose information showing said cancellation is a flag or dummy data showing said cancellation.

[Claim 37]The communication game system according to any one of claims 32 to 36 which is data in connection with operation in case data which should be carried out on said cancellation chooses a character by which a playing person was customized in a screen which chooses a character of a game.

[Claim 38]The communication game system according to claim 37 which is data in connection with operation of a controller or a pad in data in connection with said operation.

[Claim 39]Each of two or more of said client systems as a character selection picture of a gameThe 1st button for making a common character made to memorize in common beforehand choose it as said two or more client systemsAnd it is a means to show a screen containing the 2nd button for [to the mode which chooses a customized storable un-common character as a desired client system via a removable storage device] making it shiftThe communication game system according to any one of claims 32 to 36 which is data showing an operating condition when data which should be carried out on said cancellation chooses said 2nd button.

[Claim 40]The communication game system according to any one of claims 33 to 39 which is the processing which changes into a ***** non-display state data which should carry out said cancellation processing means on said cancellation.

[Claim 41]It is a communication game system which can be transmitted and received in real time about data concerning a game via said game server system between client systems with which a waging-war partner was decided among said two or more client systemsThe communication game system according to claim 1 being able to perform a chat via said game server system among other client systems which are in the watching-a-game state concerned when each of two or more of said client systems observes said game.

[Claim 42]The communication game system comprising according to claim 41:
A transmitting means which transmits text which receives the contents of said chat from a playing personand is equivalent to the contents concerned when each of two or more of said client systems has observed said game to said game server system.

A displaying means which superimposes the text concerned on a game screen of a

monitor and displays it when said text has been transmitted from this game server system.

[Claim 43] The communication game system according to claim 42 which is a means by which said displaying means displays said text in a translucent window set up against the background of said game screen on a screen of said monitor.

[Claim 44] It is a communication game system which can be transmitted and received in real time about data concerning a game via said game server system between client systems with which a waging-war partner was decided among said two or more client systems. The communication game system according to claim 1 wherein each of two or more of said client systems displays a picture which projected the space concerned from a virtual viewpoint in which change in game space where said game is performed when observing said game is possible.

[Claim 45] A game system which is provided with a server system which communicates between two or more client systems and two or more of these client systems and is provided with a means by which dialog information is exchangeable only between client systems in a spectator's mode in a system which performs a communication game.

[Claim 46] In a system which is provided with a server system which communicates between two or more client systems and two or more of these client systems and performs a communication versus fighting game. A game system provided with a means by which dialog information is exchangeable only between client systems in the mode of a spectator of said versus fighting game.

[Claim 47] In a system which is provided with a server system which communicates between two or more client systems and two or more of these client systems and performs a communication versus fighting game. A game system provided with a means by which dialog information is exchangeable only between combination as which a cline ANTOSHI stem which is in a waging-war person's mode between client systems in the mode of a spectator of said versus fighting game was specified.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[Field of the Invention] This invention relates to the communication game system for holding game waging war between the game devices of a remote place linked to a server. Especially the communication game system in this invention. It is possible to perform complicated waging-war management in the group formed by a game person's demand. The controlling method of a new communication game which carries functions such as that the character used for a game can be chosen comfortable and enriching communication between game spectators is provided.

[0002]

[Description of the Prior Art]The game device conventionally operated by the separate game person was connected to the common game serverand there was a communication game system constituted in the versus fighting game among the game persons of a remote place so that execution was possible.

[0003]In this systema server lists the game device connected at that timeand is displayed. When there is a waging-war application to other game devices from one of game devicesThe server is programmed to intercede supervising transmission and reception of the command between both game devicesif dealings of the waging-war acceptance between other game devices offered the game device for which it applied are managed and waging war is accepted.

[0004]In the conventional systemif a waging-war partner is decidedthe screen which chooses its character will be displayed in common between the game devices pitched against each other. [who uses for a versus fighting game] For this reasonin each game device pitched against each othera playing person chooses a favorite character from a common screen. It is transmitted [this selection information] and received by real time by waging-war partners via a server like other game data. For this reasonboth character selection information is displayed on both common character selection pictures.

[0005]In the case of the conventional systemwaging-war partners can transmit a message now mutually during execution of a versus fighting game.

[0006]With such the advent of a communication game systemthe game person can enjoy game waging war now with other game persons.

[0007]

[Problem(s) to be Solved by the Invention]Howeverit was only that the waging-war method in an old communication game system repeats dealings called the application of game waging waracceptanceand waging war. In spite of having attained many game devices and waging warcommunication which is enjoying two or more friends and games in the game center etc. was not able to be taken. In order that there might be no possibilities in the method of the playthe game person got bored easily.

[0008]Since the selection information of a character is mutually displayed on real time by the other party between the game devices which serve as a waging-war partner and it understands what kind of character it has chosen in the other party beforehandthe hope and freshness before a game start are halved.

[0009]In the situation of providing the mode which canon the other handchoose the character by which the character selection picture was customizedthe customized screen only for character selection is displayed on the game device which specified the customized character selection. That isat this timea character selection picture which is different by waging-war partners is displayed. If manual operation which chooses the character customized in one game device in this state is performedThe other party's cursor will carry out a mysterious motion on a screen which gets across to the other party's game deviceand is different from the customized character selection pictureand a motion of the cursor concerning the operation will give the other party sense of incongruity. When it is the partner

to whom the inside of the hand became known mutually on the contrary a motion of this other party's cursor will be a hint of what kind of customized character to choose and will diminish the hope in front of a game like the above-mentioned.

[0010] In the conventional communication game system it is only that the spectator of what waging-war partners can exchange messages etc. and can enjoy a game observes the game (a message is also included) which is only carrying out the present progressive. For this reason similarly it could not mean having mentioned above at the situation where two or more friends and games are enjoyed in the game center etc. and there was a problem of being easy to get bored.

[0011] In view of this point by providing the method of the variegated play which was not provided this invention aims at game persons' communication and an object of this invention is to provide the communication game system which makes a communication game still more interesting and its disposal method with the conventional communication game system.

[0012] In the conventional communication game system this invention aims at communication of the spectators which were not provided and sets it as another purpose to provide the communication game system which makes a communication game still more interesting and its disposal method.

[0013] What the communication game system which the operation concerning this selection did not give sense of incongruity and prevented the fall of the hope in front of a game or an upsurge of sentiment and its disposal method are provided for when this invention chooses the character used for a versus fighting game -- things are set as another purpose.

[0014]

[Means for Solving the Problem] In order to realize this purpose in communication game environment in which much unspecified people have participated it is necessary to fill demand of liking to play those which can also be said to be a friend on networks such as what a hobby suits.

[0015] It is necessary to fill demand of enabling evaluation of one's skill with combination of variegated waging war such as a team battle a round-robin tournament a tournament game etc. which are usually carried out by game in which many persons participate or game.

[0016] Even if it is a case where the game person itself furthermore is not being pitched against each other while other persons are being pitched against each other it is necessary to fill demand of liking to observe and enjoy it.

[0017] Furthermore in selection from a screen of a waging-war character as it is comfortable and an upsurge of sentiment in front of a game is not diminished it is necessary to fill demand of liking to enjoy a game.

[0018] In a communication game system which it has this invention a game server system which communicates with a client system and the client system concerned a game server system Group information for connecting two or more client systems as one waging-war group is provided with a database stored corresponding to two or more kinds of competing modes [two or more] When a waging-war group of any 1 is specified Group information connected with a

specified waging-war group is referred to Combination of waging war is determined out of a client system belonging to the same waging-war group It is the communication game system constituting so that transmission and reception of data between client systems determined with the combination concerned may be managed waging war may be performed and the following combination may be determined corresponding to a result of the waging war concerned.

[0019]for example**** of group information stored in the above-mentioned database -- even if small one. In a direction which won when waging war was completed game rule information which sets up competing mode set for a client system with which either one of [which was fixed] both sides or either one of was fixed to continue and to play a match against other client systems is included and a direction in which it lost a game server system When waging war is completed combination of the next waging war is determined with reference to game rule information. This game server system performs the waging war concerned when a command which shows acceptance from both sides of a client system corresponding to combination of the next waging war is transmitted.

[0020]for example**** of group information stored in the above-mentioned database -- even if small one. Schedule information for setting up team battle competing mode which divides inside of the same waging-war group into two subgroups is stored and a game server system When waging war is completed with reference to schedule information other client systems which are not being pitched against each other among subgroups to which a won client system of a direction and a client system of a direction the price of was cut belong are determined as a combination of the next waging war as a result of waging war. Preferably this schedule information is beforehand set up by waging-war order in a subgroup and a game server system When a client system which remained at the end in one of subgroups loses waging war a result of the team battle concerned is reported to each client system.

[0021]for example**** of group information stored in the above-mentioned database -- even if small one. Registration information for setting up round-robin tournament competing mode set in order so that a client system of one might play a match against other client systems of all the within the same waging-war group when waging war was completed is stored When waging war by combination of 1 is completed a game server system With reference to registration information other client systems which each client system is a client system which is not yet being pitched against each other and are not being pitched against each other are determined as a combination of waging war of the next to each client system. Preferably a game server system reports a result of the round-robin tournament concerned to each client system as a score sheet when waging war by all the combination is completed.

[0022]for example**** of group information stored in the above-mentioned database -- even if small one. Registration information for setting up tournament game competing mode pitched against each other in full victory game form in the same waging-war group when waging war is completed is stored When waging war

by combination of 1 is completed a game server system determines combination which plays a match against the next with reference to registration information and determines the client systems which became a winner of waging war by determined combination as a combination of the next waging war. Preferably the above-mentioned game server system reports a result of the tournament game concerned to each client as a tournament table when a client system of 1 wins straight victories to the last by a full victory game.

[0023] In this invention when there is a waging-war demand from one of client systems a game server system The feature is at a point of choosing and performing either among simple competing mode which chooses any 1 and opposes it out of other arbitrary client systems or skillful competing mode which belongs to one of waging-war groups and is opposed in each set game group.

[0024] For example a game server system provides each client with a competing mode list display for making each client system peruse a waging-war group with reference to group information. When it has set to a competing mode list display it shifts from a client system and that waging-war group is chosen this game server system reads group information corresponding to a selected waging-war group in a database and displays those contents.

[0025] Waging-war hysteresis information of a client system belonging to one of waging-war groups is preferably stored in a database and a game server system When it has set to a competing mode list display it shifts from a client system and that client system is chosen matched-pairs game hysteresis information is read in a database to a selected client system and the contents are displayed on it.

[0026] Preferably the above-mentioned game server system determines propriety of combination according to a grade of strength judged from waging-war hysteresis information of each client system when determining combination of waging war in a waging-war group.

[0027] Preferably when determining combination of waging war in a waging-war group the above-mentioned game server system In waging war in combination which set a handicap as each client system based on waging-war hysteresis information and to which the handicap concerned was set renewal of waging-war hysteresis information by a result of this waging war is forbidden.

[0028] It has still more preferably a WWW server system connected to a wide area network and a game server system creates a file for displaying a waging-war history based on waging-war hysteresis information and stores it in a storage area of a WWW server system in the state which can be perused to a computer.

[0029] In this invention a game server system carries out new registration of the new group information to a database based on a setting detail of the client system concerned when a new waging-war group's preparing request occurs from one of client systems.

[0030] A game server system of this invention connects the client system concerned with group information of a waging-war group with a participation request when a participation request from one of client systems to one of waging-

war groups occurs.

[0031]A game server system of this invention transmits and receives data for waging war to a client system currently pitched against each other within a waging-war group. In a client system which is not being pitched against each other within the waging-war group concerned, data for watching a game for observing waging war between client systems currently pitched against each other is transmitted and received.

[0032]Matching information which matches a message and a game person's contents of operation to provide with a client system observed while pitching each client system against each other is preferably registered into the above-mentioned database. When one of client systems is being pitched against each other, a game server system reads matching information matched with the contents of operation concerned with reference to the contents of operation from the client system concerned and reports it to a client system under watching a game.

[0033]Similarly, this game server system reports the message concerned to other client systems when one of client systems is being pitched against each other and a message has been transmitted from a client system which has observed the waging war concerned.

[0034]This client system is provided with a vibration generating means which transmits vibration to a game person corresponding to a command from a game server system and a game server system. A command which drives a vibration generating means according to the contents of operation from one of client systems is transmitted to other client systems. There is no limitation in a "vibration generating means" and a thing using a piezo-electric element, a thing using an eccentric motor, etc. can be applied arbitrarily.

[0035]A database with which a game server system of this invention connects two or more client systems as a waging-war group concretely. It has a communication apparatus which carries out transmission and reception of each client system and data and a processing unit which manages game waging war between two or more client systems which can be set in the same waging-war group with reference to a database.

[0036]In a communication game disposal method performed between game server systems by which a communication game disposal method of this invention communicates with a client system and the client system concerned, a step which refers to a database with which two or more group information for a game server system to connect two or more client systems as one waging-war group is stored corresponding to two or more kinds of competing modes. When a waging-war group of any 1 is specified, a step which determines combination of waging war out of a client system belonging to the same waging-war group with reference to group information connected with a specified waging-war group. It is a communication game disposal method provided with a step which manages transmission and reception of data between client systems determined with the combination concerned and performs waging war and a step which determines the following combination corresponding to a result of the waging war concerned.

[0037]Among group information stored in this databaseat least one. In a direction in which it lostgame rule information for setting up competing mode set for a client system with which either one of [which was fixed] both sides or either one of was fixed to continueand to play a match against other client systems is included [direction which won when waging war was completed]A step which determines the following combination determines combination of the next waging war with reference to game rule informationwhen waging war is completed.

[0038]Among group information stored in this databaseat least one. A step which schedule information for setting up team battle competing mode which divides inside of the same waging-war group into two subgroups is storedand determines the following combinationWhen waging war is completedwith reference to schedule informationother client systems which are not being pitched against each other among subgroups to which a won client system of a direction and a client system of a direction the price of was cut belong are determined as a combination of the next waging war as a result of waging war.

[0039]Among group information furthermore stored in this databaseat least one. Registration information for setting up round-robin tournament competing mode set in order so that a client system of one might play a match against other client systems of all the within the same waging-war groupwhen waging war was completed is storedWhen waging war by combination of 1 is completeda step which determines the following combinationOther client systems which each client system is a client system which is not yet being pitched against each otherand are not being pitched against each other are determined as a combination of waging war of the next to each client system.

[0040]Among group information stored in this databaseat least one. Registration information for setting up tournament game competing mode pitched against each other in full victory game form in the same waging-war groupwhen waging war is completed is storedWhen waging war by combination of 1 is completeda step which determines the following combination determines combination pitched against each other with reference to registration informationand determines the client systems which became a winner of waging war by determined combination as a combination of the next waging war.

[0041]Preferablywhen there is a waging-war demand from one of client systemsthis communication game disposal methodIt has a step which chooses and performs either among simple competing mode which chooses any 1 and opposes it out of other arbitrary client systemsor skillful competing mode which belongs to one of waging-war groupsand is opposed in each set game group.

[0042]It has a step which provides each client with a competing mode list display for making each client system peruse a waging-war group with reference to group information still more preferably.

[0043]These communication game disposal method may be provided in program form that a computer can be performed with recording media (CD-ROMDVDa communication lineetc.).

[0044]As another mode of this inventioninside of two or more of said client

systemsIt is a communication game system which can be transmitted and received in real time about data concerning a game via said game server system between client systems with which a partner was decidedWhen one client system has transmitted including data which should be cancelled in said data at the time of transmission and reception of said data between said client systemseach of two or more of said client systemsA client system of another side has been made to process cancellation to the data which should be cancelled.

[0045]Suitably each of two or more of said client systemsIt has a cancellation processing means to cancel a transmitting means which transmits said game containing data which should be carried out on said cancellation to said game server systemand data which should be carried out on the cancellation concerned when [at which it came] data which should carry out on said cancellation from said game system is transmitted. For examplesaid transmitting means is a means to transmit data which should be carried out on said cancellation with information showing the cancellation.

[0046]Information showing said cancellation is the position information showing which display position on a screen data which should be carried out on said cancellation supports as an example. Information showing this cancellation may be a flag or dummy data showing said cancellation.

[0047]Data which should be carried out on said cancellation is data in connection with operation when choosing a character by which a playing person was customized as an example in a screen which chooses a character of a game. At this timedata in connection with said operation is a controller or data in connection with operation of a padfor example.

[0048]Preferably each of two or more of said client systemsThe 1st button for making a common character made to memorize in common beforehand choose it as said two or more client systems as a character selection picture of a gameAnd it is a means to show a screen containing the 2nd button for [to the mode which chooses a customized storable un-common character as a desired client system via a removable storage device] making it shiftData which should be carried out on said cancellation is data showing an operating condition when said 2nd button is chosen.

[0049]Said cancellation processing means is processing which changes into a ***** non-display state data which should be carried out on said cancellation preferably.

[0050]A system provided by the invention in this application as another modelt is a communication game system which can be transmitted and received in real time about data concerning a game via said game server system between client systems with which a waging-war partner was decided among said two or more client systemsEach of two or more of said client systems is characterized by the ability to perform a chat via said game server system among other client systems in the watching-a-game state concernedwhen observing said game.

[0051]Suitably each of two or more of said client systemsA transmitting means which transmits text which receives the contents of said chat from a playing

person and is equivalent to the contents concerned to said game server system when having observed said game. When said text has been transmitted from this game server system, it has a displaying means which superimposes the text concerned on a game screen of a monitor and displays it. At this time, a displaying means is a means to display said text for example in a translucent window set up against the background of said game screen on a screen of said monitor.

[0052] By the invention in this application, as another mode inside of two or more of said client systems, it is a communication game system which can be transmitted and received in real time about data concerning a game via said game server system between client systems with which a waging-war partner was decided. A communication game system wherein each of two or more of said client systems displays a picture which projected the space concerned from a virtual viewpoint in which change in game space where said game is performed when observing said game is possible is provided.

[0053]

[Embodiment of the Invention] Next, the suitable embodiment of this invention is described with reference to drawings.

(Embodiment 1) Embodiment 1 of this invention forms the same waging-war group between client systems. The direction in which it lost is related [direction which determined the combination of waging war and won out of the client system belonging to it] with the communication game system constituted so that the client system with which either one of [which was fixed] both sides or either one of was fixed might continue and a match might be played against other client systems.

[0054] The system chart of the communication game system of this invention is shown in drawing 1.

[0055] Two or more client systems 1 are connected to the game server system 2 and the WWW server system 3 via the line network 4, and this communication game system is constituted as shown in drawing 1.

[0056] Each client system 1 is provided with the composition as a game device which has what is called a communication function, connects the game machine body 10, the control pad 11, and the monitor 12 mutually, and is constituted.

[0057] The control pad 11 supplies the manipulate signal outputted with each game person's operation to the game machine body 10. The game machine body 10 is provided with the composition (CPU, a memory, a CD-ROM drive, a modem, an image generation circuit, a voice generating circuit, etc.) as computer paraphernalia which can communicate. Reading of recording media such as CD-ROM to data of the game machine body 10 concerned has become possible, and it operates as a client system of the communication game system concerned by executing the game program read in the recording medium. When game processing is advanced based on the manipulate signal from the control pad 11 and a communication game is specified by the game person, the game machine body 10 is a modem course to build in and is connected to the game server system 2 via the line network 4. If execution of a communication game function is possible for the game program

recorded on a recording medium there will be no restriction in the contents of the game. However it is preferred to be programmed as a pitched-against each other type game which plays a match against other game persons and victory or defeat determine. The game machine body 10 outputs the picture signal and audio signal accompanying game processing. The monitor 12 is constituted so that a game person may be provided with a picture or a sound corresponding to the picture signal and audio signal from the game machine body 10.

[0058] The game server system 2 is provided with the game server 20 and the storage area 21.

[0059] The game server 20 is provided with the composition (CPU, a memory, HD, a communication apparatus, etc.) as general-purpose highly efficient computer paraphernalia. The game server 20 concerned operates by executing the program compatible with the game processing method of this invention as a game server system which manages a communication game system. That is, the client system 1 connected to the access point of the game network 40 is managed. The storage area 21 is game server 20 itself or a field accessible from the server concerned and is a field storable in the form of a file, etc. about the database required in order to perform the communication game system concerned.

[0060] The line network 4 is a usual public line or dedicated line and forms WANs such as the game network 40 and the Internet 41.

[0061] The game network 40 is a network provided for execution of the communication game system concerned. For example, by connecting with the specific access point which the game server system 2 manages from the client system 1, it is an exclusive network constituted by the game server system 2 and each client system 1. However, it may have such PPP connection not but the connection configuration via the Internet that a client system accesses a game server from arbitrary connection windows. Although there is no limitation in the protocol in consideration of the point of giving the case where the WWW function in the Internet is used in the client system 1 and flexibility, etc., it may be made general-purpose standards such as TCP/IP.

[0062] The Internet 41 is WAN which can connect many and unspecified computer paraphernalia; it is using the various commands specified with a TCP/IP protocol and it is possible to realize inspection of a file, transmission of an E-mail and a file, etc. The WWW function of the Internet is especially used by this embodiment.

[0063] The WWW server system 3 is provided with WWW server 30 and the HTML (hypertext format) storage area 31.

[0064] WWW server 30 is provided with the composition as general-purpose highly efficient computer paraphernalia. By specifying a specific network address from the computer which could give the network address of one on the Internet 41 and has been connected to the Internet 41, making the HTML form file, etc. which are stored in the HTML storage area 31, peruse is constituted possible. The HTML storage area 31 is a storage area which WWW server 30 manages. The hypertext format file for the result display of the communication game by which was created

by WWW server 30 or the file transfer was carried out from the game server system 2 is stored in a predetermined directory. Although this WWW server is for reporting a waging-war history it may provide not an internet server but a server for exclusive use may upload the file which recorded the waging-war history there and it may constitute it so that a client system may connect there and it may peruse there.

[0065] The detailed functional block diagram of this communication game system is shown in drawing 2. In the client system 1 (AB) the processing unit 100 and the communication apparatus 101 belong to the game machine body 10. The output data generating device 102 and the control pad 11 belong to the control pad 11.

[0066] The processing unit 100 is a computer portion which carries out a game program focusing on CPU. The processing unit 100 performs recognition of the manipulate signal from the manual operating device 110 output of the vibration signal to the vibration generating means 111 communications control of the communication apparatus 101 control of the output data generating device 102 etc. The communication apparatus 101 are a modem and a terminal adapter for example and mediate the data transmission and reception of the game network 40 or the Internet 41 and the processing unit 100. The manual operating device 110 is provided with the operating function required for operation of game such as a manual operation button and a cross key. It is possible for the vibration generating means 111 to make the game person who makes the vibration signal of predetermined frequency correspond and operates the control pad 11 for example according to inverse piezoelectric effect such as a piezo-electric element recognize vibration.

[0067] In the game server system 2 the processing unit 200 and the communication apparatus 201 belong to the game server 20. The user databases (it carries out abbreviated to the following DB.) 210 easy lobby DB 211 expert lobby DB 212 normal DB 213 team battle DB 214 round-robin tournament DB 215 tournament game DB 216 etc. are stored in the storage area 21.

[0068] The waging-war history of others and an individual the percentage of victories a win streak a registration comment class character information etc. which are the personal information of the game person permitted using the communication game system concerned for example the address of a management number and an individual peculiar to each game machine body 10 a contact etc. are stored in user DB 210.

[0069] The easy lobby i.e. the index information data in simple competing mode is stored in easy lobby DB 211. For example the waging-war combination in an easy lobby its time chat information etc. are recorded.

[0070] The index information data in an expert lobby i.e. skillful competing mode are recorded on expert lobby DB 212. For example each set game group's name (strategy name) the number of intervenors waging-war classification the link information to DB 213-216 the chat information in the lobby concerned etc. are recorded.

[0071] Waging-war group information [in / in normal DB 213 team battle

DB214round-robin tournament DB215and tournament game DB216 / each waging-war classification] is recorded. For examplea waging-war group's name (strategy name)the number of intervenorsthe number of times of a battleeach strategy start time and finish timea member name (ID etc.)each member's classa game rulethe determined combination informationa waging-war historythe chat information in the waging-war group concernedetc. are recorded.

[0072]The cross-reference of these databases is attained and the relationship is set up for reading all the information with key data possible.

[0073]The processing unit 200 is a computer portion which manages a communication game systemand performs waging-war management of the client system which controls the communication apparatus 201 and is defined by a program with reference to each databases 210-216. In particularin this embodimentthe databases 210-212 and the normal database 213 common to each embodiment are used. The communication apparatus 201 manages the access point on the game network 40and mediates the data transmission and reception of each client system 1 and the communication apparatus 200.

(Operation of a client system) Operation of this embodiment is explained below. The basic motion of each client system 1 is first explained with reference to drawing 8.

[0074]Each client system 1 uses properly the independent mode in which game processing is advanced based on a program and the manipulate signal by a game personand the communicate mode which advances game processing focusing on the command provided by communication.

[0075]By any operational modethe game machine body 10 interprets the manipulate signal from the control pad 11and moves the character (an operational segment and a model) in a game screen. Howevermotions of an enemy's character in a game differ to being prescribed by the program in the independent mode at communicate mode in that it is prescribed by the command transmitted from the client system 1 which became a waging-war partner by the game network 40 course. In the case of communicate modethe game machine body 10 command-izes a manipulate signaland sends it out to the game network 40.

[0076]As shown in drawing 8specificallyit is inspected whether the game machine bodies 10 are the contents of operation which read a manipulate signal (S501) and show a communication start (S502). When it is not a communication startit is in (S502:NO) and independent modeand processing as a usual game device is continued (S503).

[0077]On the other handsince (S502:YES) and the game machine body 10 are communicate modes when the communication start is shownthe general procedure for establishing connection is performed. That isthe game machine body 10 chooses and calls the server registered beforehandand transmits the required information of a handle nameIDa passwordetc. after connection (S504). When it cannot connecta processing unit displays that as usual error handlingand returns.

[0078]The game machine body 10 displays a main menu after connection establishment (S505). If a game start is directed by the game personthe game

machine body 10 will perform endless loop processing which does not return unless special operation of an escape etc. is carried out after that. That is when a manipulate signal is supplied (S506: YES) and the game machine body 10 reads the manipulate signal (S508) and command-izes it according to the command agreement defined beforehand and are sent out to the game network 40 (S509). When [to which it came] a command is transmitted from the game network 40 (S510: YES) and the game machine body 10 reads this (S511) and shifts to an interpretive routine. [0079] That is when the command shows the easy lobby strategy window display (S512: YES) and the game machine body 10 displays a basic screen (refer to drawing 9) called an easy lobby strategy window (S513). When the command shows the expert lobby strategy window display similarly (S514: YES) and the game machine body 10 displays a basic screen called an expert lobby strategy window (S513). In an expert lobby strategy window here various window displays (drawing 11 - drawing 26) shall also be included besides a basic screen (reference such as drawing 10). These basic screens are displayed based on the image data saved at the client system. However the hypertext format file for displaying these strategy window in the game server system 2 is stored and timely may be provided with this at a client system and it may constitute so that it may be made to display based on the function of the browser for a hypertext inspection.

[0080] When the command shows the shift to competing mode (S516: YES) and the game machine body 10 are replaced with these screen display and perform waging-war processing using the image data in the client system concerned etc. (S518).

[0081] When the client system 1 is assigned to attack mode the game machine body 10 moves its character based on a manipulate signal and changes the position and mode of a character of an enemy based on the operating command provided from the game network 40. The assignment of an operating command can be arbitrarily defined for every game. By these processing execution of game waging war of him is attained as if a game person connects the two control pads 11 to one game machine and was playing a match against others.

[0082] When the client system 1 is assigned to watching-a-game mode the game machine body 10 moves both characters based on the operating command provided from the game network 40 and changes the display mode. By this processing execution of watching game games as if it was aiding that the friend was holding game waging war in the amusement center of a game person is attained.

[0083] When chat information has been sent as a command the game machine body 10 displays a character on the screen of the monitor 12 based on the chat information (S519). When the command vibrated as a command has been sent a game machine body vibrates the vibration generating means 111 of the control pad 11.

[0084] Here one of game persons explains to other game persons the procedure of applying for waging war with reference to drawing 2 by simple competing mode (easy lobby). Even if these procedures are skillful competing modes (expert lobby) explained later even if it is simple competing mode they are almost the same.

[0085]As shown in drawing 2 in the state where both the client systems 1A and 1B are connected the game server 20 supervises the client system 1 connected at the time and stores ID and the number of jointers of these client systems in easy lobby DB211. A game server displays an easy lobby strategy window as shown in the client system included in simple competing mode at drawing 9. In this window a jointer's name, a state and the total number of jointers are displayed on a waging-war person list based on the jointer data which the game server 20 searched easy lobby DB212 and has transmitted.

[0086]When cursor is on a waging-war person list based on a manipulate signal the client system 1A transmits the selection information of this cursor to the game server 20 (course of **). The game server 20 reads this person's military career from user DB211 and replies it to the client system 1A concerned (course of **). In the client system 1A concerned it is made into waging-war person information and a list display is carried out. If the game person of the client system 1A operates the control pad 11 and specifies a waging-war application (**) and the game server 20 will transmit that to the client system 1B concerning the application concerned (course of **). The game person of the client system 1B concerned replies whether waging war is accepted corresponding to this (course of **).

[0087]When this reply applies and refusal is shown the game server 20 transmits that to the client system 1A (**). The game person of the client system 1A will make a waging-war application again in search of other client systems.

[0088]On the other hand when the reply from the client system 1B shows acceptance of the application the game server 20 transmits the command for transmitting that to the client system 1A and shifting to the client system of (**) and both sides at competing mode (****). Both client system 1A and 1B shifts to competing mode and comes (course of **) to transmit the command concerning self operation to another side after that. Although the game server system 2 will intercede transfer of the command by competing mode may be constituted so that a direct partner's network address may be pinpointed and a command may be transmitted and received. The skillful competing mode (expert lobby) of such a communication procedure is also the same.

(The whole operation) Although the sequence of each client system and a game server system is as above in this invention the overall waging-war management located in the higher rank of each sequence of this has the feature. The state transition diagram of drawing 3 is explained for this as a center. This figure shows the state of each client system 1 changed under management of the game server system 2. This figure is common also to the embodiment mentioned later.

[0089]In this invention when there is a waging-war demand from one of the client systems 1 the game server system 2 Out of arbitrary client systems. the simple competing mode (easy lobby) which chooses any 1 and opposes it -- it is made to perform by choosing either among the skillful competing modes (expert lobby) which can creep again belong to that waging-war group and are opposed in each set game group

[0090]If the game server 20 displays a main menu on the client system 1 which communication established (S00) and an easy lobby is chosen by simple competing mode as mentioned above the easy lobby strategy menu which is a basic screen for simple waging war will be displayed (S01: drawing 9). And when waging war is accepted the game server 20 makes the client system 1 concerning waging war shift to competing mode (S02).

[0091]The client system 1 makes a start menu display that a start button is pushed in the control pad 11 (S03). If an expert lobby is chosen from this start menu or a main menu the game server 20 will display the expert lobby strategy window which is a basic screen for skillful waging war (S10).

[0092]It is preferred to constitute so that an expert lobby may make the first client system 1 connected to how to play since the habituation is required carry out from an easy lobby. It enables it to choose any competing mode freely by a game person's selection after that.

[0093]As an extract par lobby strategy menu as shown in drawing 10 the title window W1 the chat window W2 and strategy name list W3 are displayed. The title window W1 is a display column of the competing mode concerned. The character string W21 based on the chat information to which the chat window W2 has been transmitted from the client system 1 included in the skillful competing mode concerned is displayed by the time series. If chat information is sent and the game server 20 comes it will store chat information in expert lobby DB212 with the name of the transmitting origin and will display the chat window W2 based on it. The false keyboard W22 for a character input is displayed on the chat window W2. Strategy name list W3 is a waging-war group list which the game server 20 displays with reference to the group information stored in expert lobby DB212. Unlike the jointer list of client system units of an easy lobby strategy window (drawing 9) this strategy name list W3 is a list of waging-war group units. That is two or more waging-war groups who considered it as the lot which consists of a strategy name the number of intervenors and competing mode are displayed. It is preferred to enable it to look through whether at this time it is under waging war by lamp display etc. or it is in the state which has not held waging war.

[0094]In the client system 1 a game person's operation of the start button of the control pad 11 will display the start menu M1 corresponding to the mode at that time (S11: drawing 11).

[0095]If "a conference room is made" is chosen in this start menu M1 the game server 20 will display further the menu M2 which competing mode selects (S12: drawing 12). If one of competing modes is chosen from this menu a matched-pairs game group will be newly created by it and that "strategy meeting room" will come (S13) to be displayed.

[0096]When the one or more client systems 1 participate in the "strategy meeting room" created by the selected competing mode after new registration (S30S40S50S60) and one waging-war group are formed. When "Normal" is chosen in the menu M2 The competing mode of this embodiment If a "team battle" is chosen and Embodiment 2 and "round robin" will be chosen Embodiment

3 and the strategy meeting room explained that a "tournament" is chosen by each embodiment of Embodiment 4i.e.a waging-war group can create.

[0097]In conference room creation processing (S13)the game rule with the arbitrary client system 1 which requested new registration can be defined. Only the client system which carried out this new registration can change the game rule of this strategy meeting room or can start a waging-war group's waging war. The client system which performed this new registration and launched the "strategy meeting room" hereafter is called a "host." The group information for recording the required information of the game rule about this competing mode a participating member etc. is registered into the databases 212-216 corresponding with the game server 20. Whenever a registration hips game rule changes the game server 20 changes the group information and a new participating member updates.

[0098]If "comment registration" is chosen in the start menu M1 the game server 20 will display the comment registration window W4 (S14: drawing 13). In this window W4. A character to provide with other client systems of the same waging-war group who has observed the waging war concerned when it goes into the comment field W41 and competing mode which carry out the character input of the document of self-introduction which you want to display when personal information is referred to from other client systems 1 The software keyboard W43 for the quick message column W42 for making the manual operation button of the control pad 11 correspond and registering and a character input is displayed. If a game person inputs arbitrary characters into these columns correspondence with a manual operation button is taken to user DB210 and as for the game server 20 this is stored in it. The game server 20 transmits beforehand the text on which these comments are displayed to each client system 1. The matching information which shows correspondence with each comment and an operating command is stored in the database. When the existence of the operating command on the game network 40 is supervised and the operating command has been transmitted the game server 20 reads matching information from a database and transmits to each client system 1. In each client system 1 a screen display of the text corresponding to this matching information is carried out.

[0099]If "a chat channel is changed" is chosen in the start menu M1 the game server 20 will change a chat channel into each set game group's original chat channel from the common chat channel of the skillful competing mode concerned. Specifically the server 20 changes mutually the database which reads chat information between chat DB211 and the other databases 213-216.

[0100]If "transmission of a message" is chosen in the start menu M1 the game server 20 stores the chat information supplied from the client system concerned in the chat channel chosen in a database and provides the client system 1 under other connection with it.

[0101]in the start menu M1 -- "-- others -- a member is looked for -- " -- if chosen the game server 20 will display other waging-war groups who had not displayed on strategy name list W3. If "registration change of main use bar tea LLoyd's" is chosen the game server 20 will enable change of the character which

was adapted for each client system 1 and will update user DB210 by the changed contents. If "moving to an easy lobby" is chosen the game server 20 will move the client system 1 concerned to the state S01. If "it escapes from a network" is chosen the game server 20 will transmit the command made to shift to the independent mode from communicate mode to the client system 1 concerned and the client system 1 concerned will be removed from a game network.

[0102] Now in an expert lobby strategy window (S20: drawing 10) when a game person brings cursor on strategy name list W3 the game server 20 is provided with the strategy name information chosen by the cursor as a command. The game server 20 specifies the databases 213-216 which search expert lobby DB212 based on this strategy name information and with which the applicable waging-war group is stored reads that detailed information and returns it to the client system 1. The war situation window W5 is displayed by this (S20: drawing 14).

[0103] In this window W5 intervene several W52 of the competing mode W51 and the waging-war group concerned the classification display W53 of a battle or a sham battle the strategy start time W54 that is the time when this waging-war group was created the status W55 which specifies the rule of a game and the participating member W56 are displayed.

[0104] Class is determined and registered into each game person according to the fighting history stored in user DB210. The class is given to a member. A participating member's display is good to set in order according to class's upper and lower sides. It is because the aspiration of the game person who would like to win a promotion and to raise class can be inflamed. On the contrary when this class always influences waging war there are some game persons who receive the feeling made bloody. The "sham battle" which does not take into consideration the "battle" which applies class and class by selection of those who newly set up the waging-war group for such a person can be chosen now.

[0105] The game server 20 supervises each participating member's connected state and displays the state beside each member name. For example the state [the game person who is perusing the expert lobby strategy window "in watching a game"] "it is waiting" is displayed on the game person currently pitched against each other "during a battle" at the game person who has watched a game.

[0106] If predetermined operation is done by the game person while displaying the war situation report window W5 the game server 20 will read the personal information about all the client systems 1 under present connection in user DB210 regardless of a waging-war group and will display the jointer list W6. The total number of jointers is also displayed collectively (S21: drawing 15). When it has set on the jointer list it shifts and that jointer is chosen with cursor the game server 20 reads further the personal information on the client system 1 concerning the jointer concerned from the user DB and displays it on the player data window W7. In this window W7. In order to use by a jointer's name W71 the results W72 of the day the badge-of-rank display W73 corresponding to class and a versus fighting game. The character display W74 adopted with the client system 1 concerned the comment W75 registered by S14 and the present situation display W76 of the client

system 1 are carried out. If predetermined operation (for example the "L" button and "R" button grabbing) is carried out from this state the comprehensive results of the client system 1 concerned will be displayed based on user DB210. If other operations (for example A button grabbing) are carried out a message will be transmitted to the client system 1 chosen (S23).

[0107] Now in the war situation report window W5 (S20: drawing 14) if predetermined operation (for example A button depression) is done by the game person the client system 1 which performed the operation concerned will be registered as what newly participated in this waging-war group. That is the game server 20 is judged to be a thing with the participation request from the client system 1 concerned to the waging-war group under selection and the client system 1 concerned is registered into this waging-war group as a new participant (S30). The game server 20 newly connects the personal information on the client system 1 which wished to participate with the group information of the waging-war group concerned.

[0108] Authenticating processing may be performed so that it cannot participate if a password is set up every (S30) and waging-war group and a password is not entered when newly participating. That is password input is required of the client system 1 which wishes this intervention when a new waging-war group has a participation request and only when this password is entered correctly the game server 20 permits the intervention to the waging-war group concerned.

(Normal strategy meeting room) Especially in the following the waging-war management to the waging-war group by whom "Normal" is set up as competing mode is explained. In the direction in which it lost the "Normal" competing mode means [direction which won] waging war by a game rule which the client system with which either one of [which was fixed] both sides or either one of was fixed continues and plays a match against other client systems when one waging war is completed.

[0109] The example of a screen display with which the client system 1 which has participated in the "Normal" competing mode is provided is shown in drawing 16. Such a "strategy meeting room" i.e. the lobby strategy window only for a specific waging-war group is provided for seeing although it participated in those who started the waging-war group (host) or it later. The game server 20 performs each display by reading a record corresponding from normal DB213.

[0110] "Normal" which is this competing mode is shown in the title window W1. On the bottom of its situation display [which shows whether it is under / waging-war / *****] W11 strategy name [which is this waging-war group's names] W12 and intervenor several W13 the number of times W14 of a battle performed into this waging-war group in the past and the strategy duration time W15 which is the strategy start time and lapsed time which are the time which this waging-war group launched are displayed. The character string W21 based on chat information in the chat window W2 and the software keyboard W22 are displayed. In this window only the member who has participated in this waging-war group can read or write in chat information now.

[0111] The member accompanied by class is displayed in a list on the member list

W8. That exception which each client system 1 is being pitched against each other is observed or is lobby referring to is shown by classification by color etc. The icon which shows that he is a host is given to the beginning of the game person who created this waging-war group.

[0112] The game rule which the host defined by S13 is displayed on the game rule window W9. A game person's name planned so that it may fight first is displayed on a "first battle." or [setting it in the battle mode which took class into consideration in "battle form"] -- it indicates whether to be in sham battle mode in which class is not taken into consideration. When battle mode is set up the number of seconds the number of sets and a stage are made into a fixed value and a waging-war result is reflected in change of class. The time length to whom "the number of seconds" was assigned to one waging war is displayed. As for the "number of sets" the number of set matches of one waging war is displayed. GAME STAGE which uses it for waging war is displayed on a "stage." When waging war is completed in "changing at the time of an end" the rule of how to determine the following combination is displayed.

[0113] According to the setting detail of "changing at the time of an end" an order of waging war changes a lot and this waging-war group's special feature can be taken out. If this is "fixed" the beginning will combine and waging war will be repeated between the client systems of a passage. If it is "DNA immobilization" regardless of the waging-war result the client system by the side of RNA takes the place. If it is "RNA immobilization" regardless of the waging-war result the client system by the side of DNA takes the place. If it is "winning straight victories" the client system which overcame waging war takes the place of other client systems. If it is "keeping losing" the client system the price of was cut to waging war takes the place of other client systems. This "keep losing" is set up by default.

[0114] When a game person moves cursor on one which is displayed on the member list W8 of member the game server 20 reads the personal information corresponding to the member in the user DB and is made to display it on the player data window W7 in the state S30 (S33: drawing 17). About this window it is the same as the player data window in drawing 15.

[0115] In the state S30 it restricts when the game person of the client system 1 which is a host pushes the start button of the control pad 11 and the same start menu as what was shown in drawing 11 is displayed. However it differs in that the item of "a start of a game" and "change of a game rule" is added to the start menu M1.

[0116] The power to change a game rule only into the client system 1 which is a host is lodged. If a host's game person chooses "change of a game rule" the game server 20 will display the game rule change window W10 as moved to a game rule change over state (S32) and shown in the client system 1 of the host concerned at drawing 17. Here the window for change of "DNA of a first battle" is illustrated. If a game person operates it according to a message from the control pad 11 the game server 20 will be made to correspond to the operation will change the combination

of a "first battle" and will update normal DB213. A waging-war member is changed by those whom the game person chose from the member list W8 with cursor. Each numerical value and rule of change are also determined by selection at the time of battle from the number of seconds, the number of sets, a stage and an end.

[0117] If the game person of a host's client system 1 chooses "a start of a game" in a start menu, the game server 20 will move each client system 1 to competing mode (S34).

[0118] The detailed operation in normal competing mode is explained based on drawing 4.

[0119] The game server 20 transmits the command whose command made to shift to attack mode is made to shift to watching-a-game mode at the other KURAI ANSI stem 1 to the client system 1 set as the combination of a "first battle" (S100).

[0120] Subsequently, the game server 20 makes the character displayed by battle specify to the client system 1 included in attack mode (S101). A character is made to choose from two or more candidates. If a game person specifies specific key operations such as an Escape key at the time of setting out of a communication character (S102: YES) it is possible to escape from an endless loop and to return to an expert lobby.

[0121] After setting out of a communication character is completed (S103: YES) a game server transmits the command which makes the client system 1 set as the first combination start waging war (S104).

[0122] In the client system 1 which goes into attack mode by this command. A game waging-war picture is displayed and the game machine body 10 makes the manipulate signal from the control pad 11 correspond, moves its character and transmits the data for the waging war (operating command) to the game network 40. When [to which it came] the operating command of an enemy character is transmitted from the game network 40 it processes so that the operating command may be made to correspond and an enemy character may be moved. The game server 20 mediates transmission and reception of this operating command.

[0123] In the client system 1 included in watching-a-game mode, the same game screen as the client system 1 which is contained in attack mode based on the operating command transmitted from the client system 1 included in attack mode is displayed. However, in the client system 1 in watching-a-game mode, the character currently fought all over the game screen is displayed -- having -- although carried out it is not reflected in a motion of a character even if a game person operates the control pad 11. Waging-war processing is continued until the battle in the combination is completed (S105: NO).

[0124] During waging war, the game server 20 reads the message information currently assigned to the operation which the operating command registered in the state S14 shows with reference to user DB210 and transmits to each client system 1. During waging war, when the chat information which operated the software keyboard and was inputted from one which is in watching-a-game mode of the client systems 1 has been transmitted, the game server 20 transmits this chat

information to each client system 1. Each client system 1 displays the character string of the quick message registered into the position of the versus fighting game screen displayed in each client system or a chat (drawing 8: S519).

[0125]When it is the specific command that the operating command transmitted from one of the client systems 1 knocks down an enemy character the game server 20 transmits the command which generates vibration to each client system 1. When the command which generates this vibration is received the vibration generating means 111 is made to generate vibration in each client system 1 (drawing 8: S520). The member who is holding the game person who is operating it by this and watching a game can get presence like an actual battle.

[0126]When waging war is completed (S105:YES) unless all waging wars are completed (S106:NO) the game server 20 reads in normal DB213 the information which has defined the game rule (S107).

[0127]When the game rule (it changes at the time of an end) is set as "immobilization" (S108:YES) waging war with the same member is repeated. The game server 20 asks the client system 1 which was attack mode "whether to fight by the same setting out" etc. When both client systems 1 accept to this inquiry it restricts (S109:YES) and waging war for the second time is repeated in the same combination (S104-S108). When either does not accept at least it shifts to setting out (S101) of (S109:NO) and a communication character. If a game person does specific key operation here the game server 20 will return the client system 1 concerned to a strategy meeting room (state S30).

[0128]When the game rule is set up in addition to "immobilization" (S107:NO) As long as the client system 1 which will remain on a game rule accepts to an inquiry of the continuation of a game from the game server 20 (S110:YES) the waging-war processing by a new combination is repeated (S104-S110). The game server 20 makes the client system 1 which will separate from a game shift to watching-a-game mode and makes the following client system 1 shift to attack mode (S111).

[0129]For example when the game rule is "DNA immobilization" the game server 20 makes the client system which was the RNA side shift to watching-a-game mode and makes one which was in watching-a-game mode of client systems shift to competing mode. When the game rule is "RNA immobilization" the game server 20 makes the client system which was the DNA side shift to watching-a-game mode and makes one which was in watching-a-game mode of client systems shift to competing mode. When the game rule is "winning straight victories" the game server 20 makes the won client system of a direction shift to watching-a-game mode and makes one which was in watching-a-game mode of client systems shift to competing mode. When the game rule is "keeping losing" the game server 20 makes the client system of a direction the price of was cut shift to watching-a-game mode and makes one which was in watching-a-game mode of client systems shift to competing mode. This "keep losing" is set up by default.

[0130]When the client system 1 which is to remain refuses continuation of waging war (S110:NO) the game server 20 makes each client system 1 shift to a strategy meeting room (S30). When the client system 1 which serves as the next waging-

war partner returns to a strategy meeting room by setting out of a communication characterthe following client system 1 is madeas for the game server 20to shift to attack mode further.

[0131]Since all waging war will be completed if waging war by the last combination is completed (S105:YES) (S106:YES)the game server 20 returns all the client systems 1 to a strategy meeting room (state S30).

[0132]The game server 20 performs a class judging then. That iswhen the battle form of the game is set as the "battle"the game server 20 performs a class judging of the member of the waging-war group concerned based on a waging-war result. For exampleone class of the client system 1 which reached the predetermined number of victories is raisedand it judges like demoting one class of the client system 1 which reached the predetermined number of defeat. When there is a client system which was not connected to the fixed time game networkone of classes is lowered. The game server 20 updates the waging-war hysteresis information in the personal information on the client system 1 where change to class was.

[0133]When there is change to classthe game server 20 displays the window which notifies of there having been class change to a strategy meeting room by the **** display style of a "written appointment." When there is class changethe game server 20 creates the file for displaying this waging-war history based on the waging-war hysteresis information of user DB210and transmits it to the storage area of a WWW server system. That isthe hypertext format file for displaying a waging-war history is createdthe Internet is accessedand the game server 20 transmits the file concerned to the HTML storage area 31 of WWW server 30 using the ftp command etc. It will be stored in the state which a waging-war history can peruse to a computer by this. As for the file on which this waging-war history is displayedit is preferred for the game server 20 to search user DB210 periodicallyand to set up a file create and transmit.

[0134]Thusaccording to the Embodiment 1there are the following advantages.

[0135]1) Since the simple easy lobby and the expert lobby for experts were provided selectable arbitrarily according to this embodimentthe suitable game environment for beginners and each expert can be provided.

[0136]2) Since it set up according to this embodiment start from a simple easy lobbya person without knowledge can prevent in ** which goes into an expert lobby suddenlyand gets confusedor becomes other persons' trouble.

[0137]3) Since the required menu was selected by the start menu according to this embodimentoperation is simply and sociable.

[0138]4) Since according to this embodiment the comment of self-introduction is set up for every game person and it was displayed on the partner's systemother game persons can know the person's characteretc. easily.

[0139]5) Without applying a burden to the game person under operationsince according to this embodiment it constituted so that quick messagesuch as a shout displayed at the time of operationmight be displayed on other systems corresponding to a manual operation buttonpresence is rich and also

communication with a person can be aimed at.

[0140]6) Since according to this embodiment the waging-war group was constituted from a form of a conference room so that setting out with arbitrary rules was possible it is possible a game person subject's variegated method of play and to provide a game person with many choices.

[0141]7) Since the list display of a waging-war group's situation is carried out according to this embodiment the others can grasp the waging-war group's actual condition easily.

[0142]8) Since according to this embodiment it wins and each game person's waging-war history was displayed with a number the percentage of victories etc. each member's strength can be grasped to preparation.

[0143]9) Since a chat can be freely performed among game persons according to this embodiment game persons' communication can be deepened.

[0144]10) Since the chat channel is provided on two or more hierarchies according to this embodiment a chat variegated from a general chat to the chat between specific persons can be enjoyed.

[0145]11) Since other persons of what is pitched against each other within a waging-war group are enabled to watch both game according to this embodiment pleasant game environment can be provided as well as doing or seeing a versus fighting game by friends in an amusement center.

[0146]12) Since a chat can be sent to those against whom the person under watching a game is playing a match according to this embodiment pleasant game environment as if it had observed the versus fighting game by friends in the amusement center can be provided.

[0147]13) Since new waging-war combination can be performed with various gestalten according to this embodiment how to advance the pleasant game which suited the user can be set up.

[0148]14) since the message was made all of the jointer at ability ready for sending according to this embodiment without restricting to the waging-war group who belongs pleasant communication environment is provided -- things can be carried out.

(Embodiment 2) Embodiment 2 of this invention is related with the communication game system for carrying out a team battle within a waging-war group.

[0149] Since the system configuration in this Embodiment 2 hardware constitution overall procedure and the operation in each client system are the same as drawing 1 of Embodiment 1 thru/or drawing 3 drawing 8 and the explanation corresponding to it the explanation is omitted.

[0150] The "team battle" of this embodiment means the competing mode which divides the inside of the same group into two subgroups and competes for victory or defeat. The client systems chosen from the both sides of a subgroup are pitched against each other and as a result of waging war the client system of a direction the price of was cut takes the place of other client systems of the same subgroup and comes to fight with the won client system of a direction.

[0151] In the menu M2 of the state S12 (drawing 12) of drawing 3a "team battle

strategy meeting room" (team battle waging-war group) is created when the client system 1 which serves as a host chooses a "team battle." The client system 1 which creates a "team battle strategy meeting room" determines similarly battle form the number of seconds, the number of sets and the number of stages as Embodiment 1 in conference room creation of the state S13. The client system 1 which creates especially this conference room needs to divide the waging-war group concerned into two subgroups, a DNA side and the RNA side as shown in drawing 19 and it needs to create the battle schedule which defined the turn of the battle in each.

[0152] Now the game person of the client system 1 who wants to participate in a "team battle" brings cursor in an expert lobby strategy menu (drawing 10) on the strategy meeting room icon of strategy name list W3 from which competing mode is a "team battle." The game server 20 specifies team battle DB214 in which searches expert lobby DB212 based on this strategy name information and the waging-war group of the applicable "team battle" is stored, reads that detailed information and returns it to the client system 1.

[0153] When predetermined operation (for example, a button depression) is done by the game person in the war situation report window W5 (state S20) the game server 20 is judged as a thing with the participation request from the client system 1 concerned to the waging-war group under selection and the client system 1 concerned is registered into this waging-war group as a new participant (S40). That is, the personal information on the client system 1 which wished to participate is newly connected with the group information of the waging-war group concerned and team battle DB214 is updated.

[0154] The example of a screen display with which the client system 1 which has participated in "team battle" competing mode is provided is shown in drawing 19. This "strategy meeting room" is provided for seeing although it participated in those who started that waging-war group (host) or it. The game server 20 performs each display by reading a record corresponding from team battle DB214.

[0155] The "team battle" which is this competing mode is shown in the title window W1. On the bottom of it, the situation display which shows whether it is under [waging-war] ***** the strategy name which is this waging-war group's name and the number of intervenors are displayed. About the chat window W2 or the member list W8 and the game rule window W9 it is the same as that of drawing 16. However, in the game rule window W9 since it is the game rule that the member of the subgroup to which the client system 1 of a direction the price of was cut belongs takes the place setting out about "changing at the time of an end" does not exist. It is divided into the battle schedule window W11 at the DNA and RNA side and the member of two subgroups is displayed on the name column W111 in order of the battle. The marker has shown the number of victories for every member of the team battle concerned to the victory numeral column W112. What kind of indication of whether it combined and waging war was held is given to the combination display W113. In the results display W114 the number of victories for every subteam, the number of defeat and the number of draws are displayed.

[0156]When a game person moves cursor on one which is displayed on the member list W8 of membersthe game server 20 reads the personal information corresponding to the member in the user DBand is made to display it on the player data window W7 in the state S40 (S43: drawing 20). About this windowit is the same as the player data window in drawing 15. In the state S40it restrictswhen the game person of the client system 1 which is a host pushes the start button of the control pad 11and the same start menu as what was shown in drawing 11 is displayed (S41). Howeverit differs in that the item of "a start of a game" and "change of a team battle battle schedule" is added to the start menu M1.

[0157]The power to change a game rule only into the client system 1 which is a host is lodged. If a host's game person chooses "change of a team battle battle schedule"the game server 20 will display the team battle battle schedule change window W12 as moved to a schedule changeover state (S42) and shown in the client system 1 of the host concerned at drawing 21. In this windowa host's client system 1 is able to make a registration change of the member who chose from the member list W8 in one of subgroups at arbitrary turn. Each numerical value and rule of battle formthe number of secondsthe number of setsand a stage are also determined by selection.

[0158]If the game person of a host's client system 1 chooses "a start of a game" in a start menuthe game server 20 will move each client system 1 to competing mode (S44).

[0159]The detailed operation in team battle competing mode is explained based on drawing 5.

[0160]The game server 20 transmits the command whose command made to shift to attack mode is made to shift to watching-a-game mode at the other KURAI ANSI stem 1 to the client system 1 set as the first combination to the battle schedule (S200). When the client system 1 which has participated in the conference room concerned afterwards existsthe game server 20 makes the system concerned participate in the team battle concerned in watching-a-game mode.

[0161]The game server 20 makes the character displayed by battle specify to the client system 1 included in attack mode (S201). A character is made to choose from two or more candidates. If a game person specifies specific key operationsuch as an Escape keyat the time of setting out of a communication character (S202:YES)it is possible to escape from an endless loop and to return to an expert lobby.

[0162]After setting out of a communication character is completed (S203:YES)a game server transmits the command which makes the client system 1 set as the first combination start waging war (S204). Operation of each client system 1 and the game server 20 which are in attack mode and watching-a-game mode is the same as that of the above-mentioned Embodiment 1.

[0163]Waging-war processing is continued until the battle in the first combination is completed (S205:NO). A team battle is continued unless those who class is set as a "general" also in one of subgroupsand are have lost (S206:NO)when waging

war is completed (S205:YES). Namely the game server 20 makes the client system of a direction the price of was cut shift to watching-a-game mode. Instead the client system set up in order of the following by the subgroup to which this client system belongs is made to shift to competing mode (S207). It combines between the name of a new client system and the name of the client system which remained undefeated and the line of the display W113 is made to draw. The number of markers is made to increase in the victory numeral W112 of the client system which remained undefeated. And the processing (S201-S207) after setting out of a communication character is repeated succeedingly.

[0164] When the "general" of one of subgroups loses (S206:YES) the game server 20 reports the result of the team battle concerned to each client system 1 (S208). The game server 20 makes the results display W114 in a subgroup update according to a waging-war result.

[0165] About a class judging the game server 20 performs just before or after a waging-war result display like Embodiment 1. Upload to the WWW server of a waging-war history as well as Embodiment 1 is performed.

[0166] Thus according to the Embodiment 2 the same effect as Embodiment 1 is done so and also the method of unique play that the game persons of a remote place fight a team battle in a team since it constitutes so that execution is possible can be provided.

(Embodiment 3) Embodiment 3 of this invention is related with the communication game system for carrying out a round-robin tournament within a waging-war group. Since the system configuration in this Embodiment 3 hardware constitution overall procedure and the operation in each client system are the same as drawing 1 of Embodiment 1 thru/or drawing 3 drawing 8 and the explanation corresponding to it the explanation is omitted.

[0167] The "round-robin tournament" of this embodiment means the competing mode set in order so that the client system of one might play a match against other client systems of all the within the same group. When waging war by the combination of 1 is completed other client systems which each client system is a client system which is not yet being pitched against each other and are not being pitched against each other are determined as a combination of waging war of the next to each client system.

[0168] In the menu M2 of the state S12 (drawing 12) of drawing 3a "round-robin tournament strategy meeting room" (round-robin tournament waging-war group) is created when the client system 1 which serves as a host chooses a "round-robin tournament." The client system 1 which creates a "round-robin tournament strategy meeting room" determines similarly battle form the number of second the number of sets and the number of stages as Embodiment 1 in conference room creation of the state S13. In this conference room since the game server 20 makes it pitched [as opposed to / especially / the client system 1 of two or more combination] against each other simultaneously the host's client system 1 registers into the participating member list the member who participates in the round-robin tournament concerned out of the waging-war group concerned.

[0169]The game person of the client system 1 who wants to participate in a "round-robin tournament" brings cursor in an expert lobby strategy menu (drawing 10) on the strategy meeting room icon of strategy name list W3 from which competing mode is a "round-robin tournament." The game server 20 specifies round-robin tournament DB215 in which searches expert lobby DB212 based on this strategy name information and the waging-war group of the applicable "round-robin tournament" is stored and reads that detailed information and returns it to the client system 1. When predetermined operation (for example a button depression) is done by the game person in the war situation report window W5 (state S20) the game server 20 is judged as a thing with the participation request from the client system 1 concerned to the waging-war group under selection and the client system 1 concerned is registered into this waging-war group as a new participant (S50). That is the personal information on the client system 1 which wished to participate is newly connected with the group information of the waging-war group concerned and round-robin tournament DB215 is updated.

[0170]The example of a screen display with which the client system 1 which has participated in "round-robin tournament" competing mode is provided is shown in drawing 23. This "strategy meeting room" is provided for seeing although it participated in those who started that waging-war group (host) or it. The game server 20 performs each display by reading a record corresponding from round-robin tournament DB215.

[0171]The "round-robin tournament" which is this competing mode is shown in the title window W1. On the bottom of it the situation display which shows whether it is under [waging-war] ***** the strategy name which is this waging-war group's name and the number of intervenors are displayed. About the chat window W2 or the member list W8 and the game rule window W9 it is the same as that of drawing 16. However in the game rule window W9 since round robin is a game rule setting out about "changing at the time of an end" does not exist. The list of battle participating members assigned by the host's client system 1 is displayed on the participating member window W12. The number of battle intervenors of the round-robin tournament concerned battle start time battle finish time etc. are displayed on the introduction W131 of the participating member window W13. A battle participating member's name is displayed on the name column W132. The number of victories of each member by the present is displayed on the number column W133 of victories. An asterisk is given to the results column W134 from a higher rank to fixed ranking about a participating member with excellent results.

[0172]A player data window can be displayed like Embodiment 1 or 2.

[0173]In the state S50 it restricts when the game person of the client system 1 which is a host pushes the start button of the control pad 11 and the same start menu as what was shown in drawing 11 is displayed (S51). However it differs in that the item of "a start of a game" and "a round-robin tournament participating member's registration" is added to the start menu M1.

[0174]The power to change a game rule only into the client system 1 which is a host is lodged. If a host's game person chooses "a round-robin tournament

participating member's registration" the game server 20 will display the round-robin tournament participating member registration window W13 as moved to a participating member register state (S52) and shown in the client system 1 of the host concerned at drawing 23. In this window it is possible to make a registration change of the member whom the host's client system 1 chose from the member list W8 at one column of the round-robin tournament battle participating member lists. Each numerical value and rule of battle form the number of seconds the number of sets and a stage are also determined by selection.

[0175] If the game person of a host's client system 1 chooses "a start of a game" in a start menu the game server 20 will move each client system 1 to competing mode (S54).

[0176] The detailed operation in round-robin tournament competing mode is explained based on drawing 6.

[0177] The game server 20 transmits the command which divides the member registered as a battle participating member suitably for two or more groups and makes attack mode shift to the client system 1 (S300). The number of participating members is odd and the game server 20 transmits the command made to shift to watching-a-game mode to the client system 1 which leaked from the first waging war and the other KURAI ANSI stem 1. When the client system 1 which has participated in the conference room concerned afterwards exists the game server 20 makes the system concerned participate in the round-robin tournament concerned in watching-a-game mode.

[0178] The game server 20 makes the character displayed by battle specify to the client system 1 included in attack mode (S301). A character is made to choose from two or more candidates. If a game person specifies specific key operations such as an Escape key at the time of setting out of a communication character (S302: YES) it is possible to escape from an endless loop and to return to an expert lobby.

[0179] After setting out of a communication character is completed (S303: YES) a game server transmits the command which makes the client system 1 assigned by the combination of the first waging war start waging war (S304). Operation of each client system 1 and the game server 20 which are in attack mode and watching-a-game mode is the same as that of the above-mentioned Embodiment 1.

[0180] Waging-war processing is continued until the battle in the first combination is completed (S305: NO). When waging war is completed (S305: YES) unless all waging wars are completed (S306: NO) it continues a round-robin tournament. That is the game server 20 opposes each client system 1 and the participating member unpitched against each other without taking into consideration the victory or defeat of the first waging war after recording the results of the first waging war on the number column W133 of victories and the results column W134. There is no limitation in how to decide the combination. Although it may divide in order of a participation list since there are few losses of time the direction which made the next battle start without deciding combination from those whom waging war ended previously and waiting for the end of waging war of other groups is preferred. If the

client system 1 which already played a match against other participating members of all the comes out the game server 20 will transmit the command made to shift to watching-a-game mode to this (S307). The number of victories and results are updated whenever waging war is completed.

[0181]When round robin is completed about all the battle participating members (S306:YES)the game server 20 reports the result of the round-robin tournament concerned to each client system 1 (S308). The game server 20 displays a battle participating member's victory or defeat in the form of the victory table W15 as shown in drawing 24.

[0182]About a class judging the game server 20 performs just before or after a waging-war result display like Embodiment 1. Upload to the WWW server of a waging-war history as well as Embodiment 1 is performed.

[0183]Thus according to the Embodiment 3 the same effect as Embodiment 1 is done so and also since it constituted the round-robin tournament so that execution was possible after all the game persons of a remote place fight the method of unique play of vying in the superiority or inferiority of game operation can be provided.

(Embodiment 4) Embodiment 4 of this invention is related with the communication game system for carrying out a tournament game within a waging-war group. Since the system configuration in this Embodiment 4 hardware constitution overall procedure and the operation in each client system are the same as drawing 1 of Embodiment 1 thru/or drawing 3 drawing 8 and the explanation corresponding to it the explanation is omitted.

[0184]The "tournament game" of this embodiment is competing mode pitched against each other in what is called full victory game form in the same group. The game server 20 sets up the combination beforehand pitched against each other with reference to the group information for tournaments. The client systems which began waging war by this combination from the lower layer and became a winner of that waging war are determined as a combination of the next waging war and the winner of 1 is determined eventually.

[0185]In the menu M2 of the state S12 (drawing 12) of drawing 3a "tournament game battle conference room" (tournament game waging-war group) is created when the client system 1 which serves as a host chooses a "tournament game." The client system 1 which creates a "tournament strategy meeting room" determines similarly battle form the number of seconds the number of sets and the number of stages as Embodiment 1 in conference room creation of the state S13. In this conference room especially the host's client system 1 sets up the combination of the tournament in the battle participating member who is alike and participates in the tournament game concerned.

[0186]The game person of the client system 1 who wants to participate in a "tournament game" brings cursor in an expert lobby strategy menu (drawing 10) on the strategy meeting room icon of strategy name list W3 from which competing mode is a "tournament game." The game server 20 specifies tournament game DB216 in which searches expert lobby DB212 based on this strategy name

information and the waging-war group of the applicable "tournament game" is stored reads that detailed information and returns it to the client system 1. When predetermined operation (for example a button depression) is done by the game person in the war situation report window W5 (state S20) the game server 20 is judged as a thing with the participation request from the client system 1 concerned to the waging-war group under selection and the client system 1 concerned is registered into this waging-war group as a new participant (S60). That is the personal information on the client system 1 which wished to participate is newly connected with the group information of the waging-war group concerned and tournament game DB216 is updated.

[0187] The example of a screen display with which the client system 1 which has participated in "tournament game" competing mode is provided is shown in drawing 25. This "strategy meeting room" is provided for seeing although it participated in those who started that waging-war group (host) or it. The game server 20 performs each display by reading a record corresponding from tournament game DB216.

[0188] The "tournament game" which is this competing mode is shown in the title window W1. On the bottom of it the situation display which shows whether it is under [waging-war] ***** the strategy name which is this waging-war group's names and the number of intervenors are displayed. About the chat window W2 or the member list W8 and the game rule window W9 it is the same as that of drawing 16. However in the game rule window W9 since the tournament is a game rule setting out about "changing at the time of an end" does not exist. A battle participating member's tournament combination table determined by the host's client system 1 is displayed on the battle schedule window W16. The number of battle intervenors of the tournament game concerned battle start time battle finish time etc. are displayed on the introduction W161 of the battle schedule window W16. A battle participating member's name is displayed on the name column W163. A battle participating member's combination is expressed in the combination display column W162 as a diagram type. The course of the participating member who has remained undefeated is displayed by a thick line or classification by color without a break.

[0189] A player data window can be displayed like Embodiment 1 or 2. In the state S60 it restricts when the game person of the client system 1 which is a host pushes the start button of the control pad 11 and the same start menu as what was shown in drawing 11 is displayed (S61). However it differs in that the item of "a start of a game" and "a tournament game participating member's registration" is added to the start menu M1.

[0190] The power to change a game rule only into the client system 1 which is a host is lodged. If a host's game person chooses "a tournament game participating member's registration" the game server 20 will display the tournament game participating member registration window W17 as moved to a participating member register state (S62) and shown in the client system 1 of the host concerned at drawing 26. In this window it is possible to make a registration change of the

member whom the host's client system 1 chose from the member list W8 at one name column W163 of the battle schedule windows W16 of a tournament game. Each numerical value and rule of battle form the number of seconds the number of sets and a stage are also determined by selection.

[0191] If the game person of a host's client system 1 chooses "a start of a game" in a start menu the game server 20 will move each client system 1 to competing mode (S64).

[0192] The detailed operation in tournament game competing mode is explained based on drawing 7.

[0193] The game server 20 transmits the command made to shift to attack mode to the client system 1 of the battle participating member who is to be pitched against each other in the combination of the beginning of a tournament game (S400). The game server 20 transmits the command made to shift to watching-a-game mode to the KURAI ANSI stem 1 of the waging-war member who has not participated in a battle. When the client system 1 which has participated in the conference room concerned afterwards exists the game server 20 makes the system concerned participate in the tournament game concerned in watching-a-game mode.

[0194] The game server 20 makes the character displayed by battle specify to the client system 1 included in attack mode (S401). A character is made to choose from two or more candidates. If a game person specifies specific key operations such as an Escape key at the time of setting out of a communication character (S402: YES) it is possible to escape from an endless loop and to return to an expert lobby.

[0195] After setting out of a communication character is completed (S403: YES) a game server transmits the command which makes client system 1 comrades of the combination of the 1st game start waging war according to the combination of a tournament game (S404). Operation of each client system 1 and the game server 20 which are in attack mode and watching-a-game mode is the same as that of the above-mentioned Embodiment 1.

[0196] Waging-war processing is continued until the 1st game is completed (S405: NO). When the time game is completed (S405: YES) unless the finals are completed (S406: NO) it shifts to the next full victory waging war. That is the game server 20 displays a course by a specific display mode to the position of the 2nd game of the client system 1 which remained undefeated by the first game. The game server 20 transmits the command made to shift to attack mode and transmits the command made to shift to watching-a-game mode to the client system beaten by the 1st game so that those which remained undefeated by the 1st game in the 2nd game may be pitched against each other (S407). It repeats until the finals end such processing (S401-S407).

[0197] When the finals are completed (S406: YES) the game server 20 reports the result of the tournament game concerned to each client system 1 (S408). That is the game server 20 performs a display which praises a champion and the runner-up on a tournament game strategy meeting room (drawing 25).

[0198]About a class judging the game server 20 performs just before or after a waging-war result display like Embodiment 1. Class's promotion degree may be increased especially to a champion and the runner-up. Upload to the WWW server of a waging-war history as well as Embodiment 1 is performed.

[0199]Thus since according to the Embodiment 4 the same effect as Embodiment 1 is done so and also it constitutes so that execution of a tournament game is possible the game persons of a remote place can provide the method of unique play that it can vie in a new strong man.

(Modification in connection with Embodiments 1-4) this invention can be changed and applied to versatility without being restrained by the above-mentioned embodiment For example although the waging-war form of a typical sport called Normala team battle a round-robin tournament and a tournament game was applied other waging-war forms may consist of above-mentioned embodiments so that application is possible.

[0200]Although the participating member was set out of the waging-war group in the above-mentioned embodiment the battle by the competing mode of this invention may be provided to all the jointers. The waging-war environment of this invention is provided to the client-server which had connected at the stage to be the appeal of a game server and made a participating application. A thing like waging war of categories especially specific in a team battle for example east-and-west confrontation is possible. In a tournament game since a national conference can be held it is desirable.

[0201]When the combination of waging war in a waging-war group was determined a judgment by class was not made but it may constitute from an above-mentioned gestalt so that the grade of strength judged from the waging-war hysteresis information of each client system may determine the propriety of combination.

That is since victory or defeat are clear if those which class leaves too much are pitched against each other it is possible that a game server forbids waging war.

[0202]When determining the combination of waging war in a waging-war group based on waging-war hysteresis information a handicap may be set as each client system. If it does in this way since waging war becomes possible by an equivalent power relationship fairness can be maintained. It may constitute so that the class change by the result of waging war may be forbidden like the above-mentioned imitation waging war in waging war in the combination to which the handicap was set.

[0203]Although the client system was performing processing which generates vibration based on the command from a game server the same effect is acquired even if it constitutes so that a vibration generating means may be driven uniquely if the client system is a predetermined operating condition.

[0204]That is the design variation which rearranges composition freely according to a system about the composition of a database or the division of roles of a game server system and a client system is easy and is not limited to the above-mentioned embodiment.

[0205](Embodiment 5) It ranks second and Embodiment 5 concerning this invention

is described based on drawing 27 - 35.

[0206]The communication game system concerning this embodiment has the feature in the selection process of a character and the composition of this selection process can be applied to Embodiments 1-4 mentioned above.

[0207]Since it is equivalent to a profile and the thing of each embodiment mentioned above, those explanation is omitted and the system configuration and the overall procedure in this Embodiment 5 are explained focusing on a different portion. The different main portions are the character selection processes in each client system.

[0208]In order to perform this character selection process each client system 1 concerning this embodiment is provided with the control pad 11 shown in drawing 27.

[0209]This control pad 11 is provided with the composition as a manual loader which each game person operates. It is connectable with the game machine body 11 by the connecting cord 305 which was provided with the manual operation button group 301, the cross key 302, the analog arrow key 303, the R trigger switch 304 etc. as a final controlling element and was provided with the connector P.

[0210]Among this, the quick message explained by Embodiment 1 mentioned above, for example, is assigned to each button of the manual operation button group 301, for example. For this reason, the data of a quick message currently assigned to that button can be sent to the game machine body 11 only by a playing person operating the button of a request of this manual operation button group 301 by one-touch in a game. Via the game network 40, a quick message is transmitted to the client system of a waging-war partner or a spectator and a superimposed display is carried out to the game screen of those monitors 12.

[0211]The control pad 11 outputs pad data to the game machine body 10 in the format shown by drawing 28 when various kinds of final controlling elements (301-304 etc.) mentioned above are operated. That is, all 16-bit pad data is comprised and 0-13 bits is assigned to the operating condition of final controlling elements such as a pad and a stick. The device used expresses 14 bits of twin sticks or pads. The last 15 bits are assigned to the bit which notifies the end in the custom-made selection mode at the time of the character selection mentioned later. Usually, it is 15 bit = 0 and when notifying the end in custom-made selection mode, it is set as 15 bit = 1.

[0212]Wearing has become possible free [attachment and detachment] about the portable card memory 306 as an external recording medium at the control pad 11. Although connection port PT of the card memory 306 is not illustrated by drawing 27, it is prepared for the one control pad 11 two places. As shown in drawing 27, four port A-D which connects the control pad 11 is prepared for the game machine body 11. For this reason, a maximum of four control pads 11 can be connected to the game machine body 11 and the eight memory cards 306 can be then worked at the maximum.

[0213]This memory card 306 is used for memorizing the data of the character (custom-made) customized at the time of the character selection mentioned later.

by this embodiment. With the customized character a playing person changes the color and luminosity of a part according to liking without the shape of the part changing the character currently beforehand prepared for each client system 1 as a default. That is it can have the memory card of eight sheets i.e. eight customized character data at the maximum to each client system 1.

[0214] By connecting this memory card 306 to the port of the control pad 11 the game machine body 10 it can be alike in if the data of the character customized from the memory card 306 is read and being loaded to RAM of a self-system and can transmit to a partner's client system 1 via the game network 40.

[0215] It may be made for the memory card 306 to load the customized character data to the game machine body 10 with other recording media such as CD-ROM.

[0216] Drawing 29 – 31 are processings performed with each client system 1 and correspond to drawing 8 in Embodiment 1 mentioned above.

[0217] As shown in drawing 29 and 30 specifically it is inspected whether the game machine bodies 10 of each client system 1 are the contents of operation which read a manipulate signal (S599) and show a communication start (S600). When it is not a communication start it is in (S600:NO) and independent mode and processing as a game device of the usual stand-alone is continued (S601).

[0218] On the other hand when the communication start is shown in order that (S600:YES) and the game machine body 10 may communicate the synchronous mode the general procedure for establishing connection is performed. That is the game machine body 10 chooses and calls the server registered beforehand and transmits the required information of a handle name ID a password etc. after connection (S602). When it cannot connect a processing unit displays that as usual error handling and returns.

[0219] After connection establishment the game machine body 10 displays a main menu (S603) reads the transmission command from the game network 40 further and interprets this based on predetermined command agreement. (S604605).

[0220] Then when the command shows the easy lobby (simple competing mode) strategy window display (S606:YES) and the game machine body 10 display a basic screen (refer to drawing 9 mentioned above) called an easy lobby strategy window (S607). Character selection is performed so that the game machine body 10 may be mentioned later (S608: refer to drawing 31).

[0221] Similarly when the command shows the expert lobby (skillful competing mode) strategy window display (S609:YES) and the game machine body 10 display a basic screen called an expert lobby strategy window (S610). Character selection is performed so that the game machine body 10 may be mentioned later (S611: refer to drawing 31).

[0222] In an expert lobby strategy window here various window displays (drawing 11 mentioned above – drawing 26) shall also be included besides a basic screen (reference such as drawing 10 mentioned above). These basic screens are displayed based on the image data saved at the client system. However the hypertext format file for displaying these strategy window in the game server system 2 is stored and timely may be provided with this at a client system and it

may constitute so that it may be made to display based on the function of the browser for a hypertext inspection.

[0223]When the command shows the shift to competing mode(S612:YES) and the game machine body 10 are replaced with these screen displayand perform waging-war processing based on the image data in the client system concernedetc. (S613).

[0224]Thenwhen a manipulate signal is supplied from the control pad 11 (S614:YES)the game machine body 10 reads the manipulate signal (S615)command-izes it according to the command agreement defined beforehandand is sent out to the game network 40 (S616).

[0225]When the information on the quick message outputted into the read manipulate signal by operating the manual operation button of the control pad 11 by one-touch is includedThe game machine body 10 command-izes the informationand sends it out to the game server system 2 via the game network 40 (S617). This quick message is notified to all the client systems 1 of a waging-war person and a spectator by the game server system 2.

[0226]When the information on viewpoint change over the client system 1 under watching a game in the manipulate signal is included further againThe game machine body 10 changes the viewpoint of the virtual camera in game space according to the informationand orders it imaging processing of the game space projected from the position in a self-system (S618). That ischange of a camera viewpoint functions separately effectively only in the observed client system 1.

[0227]When [to which it came] a command is transmitted from the game network 40(S619:YES) and the game machine body 10 read thisand interpret it based on command agreement (S620).

[0228]Subsequentlythe game machine body 10 displays text on the screen of the monitor 12 based on the chat informationwhen chat information has been sent as a command (S621). this embodiment -- this chat information -- the client system 1 under watching a game -- although it communicates to allit may constitute so that chat information may be mutually exchanged by client system 1 comrades under specific watching a game. Even if the client system 1 under waging war receives this informationthis is discarded and the waging-war person's feeling is kept from becoming diffuse by chat information.

[0229]When the command vibrated as a command has been senta game machine body performs processing which vibrates the vibration generating means 111 of the control pad 11 (S622).

[0230]The game machine body 10 performs endless loop processing which does not return unless special operation of an escape etc. is carried out involving Steps S604-S622.

[0231]Nextthe selection routine of the character mentioned above is explained based on drawing 31.

[0232]the game machine body 10 usually receives selection mode (1st selection mode) in order to make a playing person choose one's character -- character selection picture GM1 is usually displayed as an initial screen (S701: drawing 32). Since this screen display is performed between the client systems 1 of the both

sides with which waging war is constructed both playing persons will look at common screen GM1 at first about character selection. A desired character is specified choosing the character button on the screen later mentioned while both playing persons look at this screen GM1.

[0233]It is characterized by this thing [that character selection picture GM1 is usually provided with the following].

The buttons B1-B11 for choosing the usual character (it is usually hereafter called a character) which hangs on the upper part from near [the] a center section and is beforehand stored in the game machine body 10 or the game server system 2 as a default for the normal modes as shown in drawing 32.

Button: "random" B12 which chooses a character as random modes.

Two buttons for choosing KYARAKU as custom modes: "Custom-made" B13 and "custom-made load" B14.

The window which displays required game information besides this message window M1 for which the message from the message and partner from itself is usually displayed on character selection picture GM1 and M2 is set up.

[0234]In order that [this] character selection picture GM1 may usually choose a character of course it uses but it usually serves also as the button screen for choosing the character of a random mode and a custom mode.

[0235]The buttons B1-B11 are buttons specified at the time of the normal mode. These buttons are character selection buttons common to all the client systems 1 beforehand set up as a default they are choosing simply with cursor so that one of buttons may be mentioned later and they can specify the character. Here a desired character can be chosen from 11 kinds of characters (body for versus fighting games).

[0236]The button B12 ("random") is a button specified at the time of a random mode. Specification of this button B12 will prepare a character automatically by the CPU side of the game machine body 10 of the client system 1.

[0237]The two buttons B13 and B14 ("custom-made one" and "custom-made load") are buttons selectively specified at the time of a custom mode. In the state where character data is not loaded if which these buttons are specified it will still go into the procedure in which the character data customized from the memory card 306 with which the control pad 11 mentioned above is equipped is loaded.

[0238]Subsequently the game machine body 10 computes now the position of 1P cursor (its character selection cursor) usually put on character selection picture MG1 and 2P cursor (a partner's character selection cursor) (S702). This cursor position is generated as putt data mentioned above and is sent to the other party via the game server system 2. This cursor position can be arbitrarily changed by operating the control pad 11. Its 1P cursor is displayed on its usual character selection picture MG1 around the buttons B1-B14 for example as a green frame as it is. The data of a waging-war partner's 2P cursor is sent via the game network 40 and is displayed on its usual character selection picture MG1 around the buttons B1-B14 for example as a red frame.

[0239]In the state of usual character selection picture MG1 illustrated to drawing

32its 1P cursor is placed by the "custom-made load" of the button B14and on the other handthe partner's 2P cursor is placed by the button B3.

[0240]Thenit is judged whether based on the position on the screen which its 1P cursor shows the game machine body 10a "custom-made load" or first "custom-made one" are specified (S703).

[0241]And if it turns out that a "custom-made load" or first "custom-made one" are specified by this judgmentcustom-made data selection screen GM2 will be displayed (S704: refer to drawing 32). This custom-made data selection screen GM2 has presented the window A1 which imitated the memory card 306 which belongs to the sign and each port of four port A-D of the game machine body 10A2B1--D1and D2 so that it may illustrate to drawing 33. And the window which shows the part where it is actually equipped with the memory card 306 raises luminosityand is displayed (a slash shows in drawing 33). in nowthe port B1 of the control pad 11 by which drawing 33 is connected to the port B of the game machine body 10and B-2 are equipped with the memory card 306respectively -- it is *****ing).

[0242]Then the game machine body 10 makes the desired memory card 306 specify via the button of the control pad 11 (drawing 31: S705). That is in the case of the present examplethe port B1 and which memory card 306 of B-2 are specified. When this specification is madecharacter data is loaded to the game machine body 10 from the memory card 306 of the appointed port (S706). Processing of Steps S704-S706 is equivalent to custom mode processing. Then a screen is usually returned to character selection picture GM1 (S707).

[0243]On the other handas for the game machine body 10in judgment of NO at said step S703button selection judges whether it is a state "custom-made (button B13) one" once performing "a custom-made load (button B14)" (S708). In this casesince it is in the state where the character data of the customized request is already loaded to RAM of the game machine body 10custom mode processing of Steps S704-S706 is omitted.

[0244]That iswhen specifying a custom modeuse both "a custom-made load (button B14) and" and "custom-made (button B13) one"but. One "custom-made (button B13) one" can make the re set to the same character perform by one-touch simplywhen the customized character data is already loaded. Howeverwhen the customized character data is the new specification which is not yet loaded. Even when "a custom-made load (button B14)" and any "custom-made (button B13) one" are operatedprocessing including custom mode processing of Steps S704-S707 is newly performed (S703).

[0245]Subsequentlyin judgment of NOthe game machine body 10 judges whether a selection button is ["random"] in B12 at Step S708 (S709). When it is judged that it is "random" specification by thisproper random mode processing of showing the character which the computer side set up automatically is performed (S710)and the character data is loaded to VRAM of the game machine body 10.

[0246]On the other handwhen judgment of NO comes out at Step S708the game machine body 10 is in any for the normal modes in the button chosen. For

example in the case of drawing 32 it is in any of the buttons B1-B11. Then the game machine body 10 distinguishes a designation button and processing (normal mode processing) which is assigned to the button and which usually loads the data of a character to its VRAM is performed (S711).

[0247] In parallel to character selection being made as mentioned above the game server system 2 and synchronous communications are periodically performed by the communication apparatus 101 of the game machine body 10 in both directions via the game network 40.

[0248] For this reason the character data loaded to the cursor position information on screen GM1 computed at Step S702 and its VRAM is transmitted to the game server system 2 via the game network 40. This character data is sent and stored in the other party's client system 1 and is used for the display of the game screen accompanying subsequent waging war. The other party's client system 1 the character data and the information which have been sent to the origin of control of the game server system 2 via the game network 40 on the contrary it is periodically received by the communication apparatus 101 of its own game machine body 10 at any time and downloads to the game machine body 10.

[0249] Then based on the cursor position on usual character selection picture MG1 which is contained in this receipt information as for the game machine body 10 Now while the other party's client system has chosen the character data for custom modes (custom-made data) or the character data for random modes (random data) it judges ***** (S721). When this judgment is NO similarly based on cursor position information it is judged whether the selection start of custom-made data or the random data was carried out continuously (S722). Since it turns out that it is specification of the normal mode when this judgment also serves as NO the game machine body 10 orders it screen-display processing of the normal mode (S723).

[0250] Since the character which the other party has chosen in screen-display processing of this normal mode is usually a character it orders it the processing which doubles the position of 2P cursor with the button according to that cursor position.

[0251] On the other hand when set to YES at Step S722 it is shown that selection of custom-made data or random data was started by the other party now. That is it is that time of a button "random" a "custom-made load" or "custom-made one" being specified. For this reason the cursor position (putt data) received next reads the game machine body 10 it is thrown away and orders it processing (S724). That is although putt data is read it orders display processing the processing (namely cancellation processing) canceled as it is without giving.

[0252] Subsequently the game machine body 10 orders it display screen processing of the custom mode transposed to the cursor position (putt data) which was being used until just before the cancellation processing start instead of the canceled putt data (S725). (therefore in between [while cancellation of the cursor position continues (i.e. in between / the selection process to the other party's random mode or custom mode continues /)]). Obtaining help by judgment of Step S726

mentioned later the position of the other party's 2P cursor usually displayed on character selection picture MG1 does not change.

[0253] It is judged whether selection of custom-made data or random data ended the game machine body 10 from the binary condition of 15 bits of the putt data mentioned above (S726). When this judgment is NO pad data reads it throws away and processing and display screen processing of a custom mode are continued noting that this selection continues (S724S725).

[0254] However since selection of custom-made data or random data was completed when judgment of YES was given at Step S726 it returns to screen-display processing of the normal mode (S727).

[0255] Since character selection of this embodiment is performed as mentioned above not to mention the time of the normal mode it is a natural picture state also about the character data at the time of a custom mode and a random mode and where game nature is secured it can load.

[0256] namely-- when while is pitched against each other and a playing person specifies those modes on a screen the received cursor position i.e. putt data reads -- throwing away (cancellation). On another playing person's screen it becomes [that 2P cursor which shows a partner's character selection is fixed to a "custom-made load" custom-made one or a "random" button with a sand] and it does not move until character selection in this mode finishes. Thereby another [which was mentioned above] playing person can recognize that the other party makes character selection by the custom mode or a random mode. At this time the unnatural motion whose screen content cursor does not suit is not carried out and sense of incongruity is not produced either. On the other hand although the case of the playing persons which the inside of the hand understands may be able to expect a partner's selection character from an unnatural motion of partner cursors since partner cursor does not move at the time of these modes the hope for a game is raised on the contrary.

[0257] By thus easy cancellation processing in which the data which you did not need to tell that only specific processing called character selection changed the format of transmitted and received data and on which you want to display it by the other party is read and thrown away after reception by the other party. The consistency of the transmitting and receiving processing to real time synchronous communications is maintainable.

[0258] Thus an example of the game screen obtained via character selection is typically shown in drawing 34 and 35. For example these game screens gathered through the expert lobby strategy window they are screens which two the waging-war person and the ten remaining spectators (standby person) by whom waging war was decided among 12 playing persons according to the game mode look at.

[0259] Drawing 34 is an example of the game screen which one side of the two playing persons currently pitched against each other looks at from the monitor 12. This game screen shows the game space which kept the camera viewpoint in the overhead location of one character and the mutual character C1 selected through the above-mentioned character selection process and C2 confront each other.

Emblem EB1 of both waging-war persons and EB2 are displayed on the position of the lower slippage to the both the right and left ends of this screen with identification number ID1 of both sides and ID2 respectively. The window WDa of a quick message is displayed on the position of the lower slippage to middle of the screen. This quick message is sent and displayed also on all the observed client systems 1 as well as a waging-war person. Since a quick message can be displayed by easy operation there is almost no trouble in operation of a game and the atmosphere of a game can be enlivened. Life gauge LG1 which shows the window WDb which shows residual time and the remaining power of both characters LG2 etc. are displayed on this game screen.

[0260] Drawing 35 is an observed example of the game screen which a certain playing person looks at from the monitor 12. This game screen shows the game space of another game which kept the camera viewpoint in the arbitrary positions of game space. The point which is different compared with the case of drawing 34 is that the window WDc which displays the mode of the present camera viewpoint on screen lower left slippage and the window WDd where the chat information which spectators perform is displayed on the upper part of a screen are displayed respectively.

[0261] Since a game can be observed from original arbitrary camera viewpoints for every client system in the case of a spectator the mode of the camera viewpoint at that time is displayed.

[0262] Chat information is displayed on the window WDd by which transluence processing was carried out. Thereby a game screen can hardly be affected but spectators can exchange the comment over the present game condition etc. for it through this window. Therefore a sense of togetherness of having participated in the game together etc. are raised the interest over a game also boils further and getting bored also decreases. Since only a spectator can exchange this chat information and it is not displayed on a waging-war person evils -- the concentration to a game is weakened -- are also prevented.

[0263] Thus when a certain client system 1 is assigned to attack mode the game machine body 10 while moving one's character based on a manipulate signal the position and mode of a character of an enemy are changed based on the operating command provided from the game network 40. The assignment of an operating command can be arbitrarily defined for every game. By these processing execution of game waging war of him is attained as if a game person connects the two control pads 11 to one game machine and was playing a match against others.

[0264] On the other hand when a certain client system 1 is assigned to watching-a-game mode the game machine body 10 moves the character of the both sides under waging war on a screen based on the operating command provided from the game network 40 and changes the display mode. At this time the game screen under watching a game is easily changed into a desired position and an angle because a playing person operates the switch of his control BADD0 11 (refer to drawing 35).

[0265] By processing of this viewpoint change the playing person under watching a

game can acquire easily the picture which looked at waging war from all the places of game space. Thereby the playing person can observe the stages of progress of a game etc. in details more and can enjoy more presence of a game and can experience a sense of togetherness to a game. Therefore most things which a feeling of interest to a game has a high thing and having watched a game also gets bored are lost.

[0266] In addition since a chat is possible in client system 1 comrades currently assigned to this watching-a-game mode the game person can hold watching game games with feeling as if it was aiding that the friend was holding game waging war in the amusement center.

[0267] Although the above-mentioned embodiment explained the cancellation processing to a display which depends on received data reading and throwing away about the character selection process this invention is not limited to this and when expressing the game scene etc. which are different among both client systems it can be applied.

[0268] In addition a picture and sound as the method of providing a client system in each above-mentioned embodiment. The program data which operates fundamental image data sound data and them is stored in the client system and the gestalt of having transmitted the command which operates them and operating a client system was taken from the game server.

[0269] However making a hypertext format file peruse may constitute a picture and sound from the game server side so that offer is directly possible. For example it is preferred from a viewpoint of the simplicity of an information update and the load sharing to a device to carry out the file inspection only of the window screens such as a strategy meeting room.

[0270] Here explanation about the modification of a 5th embodiment is given. This modification is related with processing of chat information as stated above. Explanation as stated above explained that chat information was exchanged only between a spectator's client system and the chat information to a waging-war person was cancelled. A modification is related with exchange of this chat information being performed in a larger mode. Chat information is electronic intelligence exchanged for real time for the purpose of a dialog between client systems and speech information is also included besides text as stated above. Speech information is sent by the Internet telephone or is changed and transmitted to a voice file.

[0271] A modification here is the point of having enabled it to exchange chat information also between a spectator and *****. Of course also although it is called a waging-war person it may be possible to input chat information via a client system. For example a waging-war person can send text to a spectator among GAME STAGE. The waging-war person can send speech information to a spectator also in execution of a versus fighting game in real time. The spectator can always send chat information to a waging-war person.

[0272] In order to realize this modification to the client system in a spectator's mode. The mode (1) in which chat information is exchangeable only among

spectator the mode (2) in which chat information is exchangeable among all the waging-war persons and the mode (3) in which chat information is exchangeable among specific waging-war persons can set it as a processing means and a processing system. the mode (2) and the mode (3) cannot only be chosen simultaneously -- a client system -- two or more modes -- or the independent mode can be chosen. In a spectator's client system the mode (1) is set as the default.

[0273] On the other hand in the client system by the side of a waging-war person. Any in in the mode (5) in which it is possible and all the spectators' system and the mode (6) which cannot perform exchange of chat information they are between the mode (4) which can perform exchange of chat information between all the spectators' client systems and a specific spectator's client system can set up. Although the default of a waging-war person's cline ANTOSHI stem is set as the mode (6) the spectator can change the mode by the middle before the start of a versus fighting game.

[0274] The mode setting information on a spectator's client system and a waging-war person's client system is sent to a server system. The processing means of a server system memorizes the information which specifies a client system for the combination of the spectator client system and waging-war person client system which can exchange chat information from such mode information to the specific storage area of a memory measure in the form of a memory table. A server system processes information so that exchange of chat information may be attained with reference to this information table between the client systems which have a relation of said combination. When [at which it came] chat information is sent to the client system which is not in the relation of combination it is within the limits of an effective change that this client system cancels chat information.

[0275] The system explained here will heighten the charm of a network game including a spectator and a waging-war person when as follows. For example a specific spectator and a waging-war person construct a group and exchange of possible chat information is realized only among both. This is equal to a specific spectator and a waging-war person taking a combined action and exchanging the waging-war persons and versus fighting games of the other party.

[0276] The conversation information between specific partners can also take the composition of being displayed selectively. Although it does not participate in a chat itself it can also constitute so that chat information between specific persons may be looked into or heard.

[0277]

[Effect of the Invention] Since it makes it possible to form a group among many and unspecified client systems according to the invention in this application In the conventional communication game system the method of the variegated play which was not provided can be provided game persons' communication can be aimed at and a communication game can be made still more interesting.

[0278] The demand of liking to mainly play those which can also be said to be the friend on networkssuch as what a hobby suits by composition of the invention in

this application especially in the communication game environment in which much unspecified people have participated can be filled.

[0279]The demand of enabling evaluation of one's skill can be filled with the combination of variegated waging war such as a team battle a round-robin tournament a tournament game etc. which are usually carried out by the composition of the invention in this application by the game in which many persons participate or game.

[0280]The demand of liking to observe and enjoy it by the invention in this application furthermore even if it is a case where the game person itself is not being pitched against each other while other persons are being pitched against each other can be filled. For example since communication of the spectators which were not provided in the conventional communication game system can be aimed at positively even if it is under watching a game it can have a sense of togetherness to a game and a communication game can be made still more interesting.

[0281]The communication game which operation concerning this selection cannot give sense of incongruity and can maintain the hope and upsurge of sentiment in front of a game by the invention in this application when choosing the character used for a versus fighting game can be provided.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1]The system configuration figure of the communication game system of this invention.

[Drawing 2]The hardware block diagram of the communication game system of this invention.

[Drawing 3]The state transition diagram of the communication game system of this invention.

[Drawing 4]The flow chart of the communication game disposal method (normal competing mode) in Embodiment 1.

[Drawing 5]The flow chart of the communication game disposal method (team battle competing mode) in Embodiment 2.

[Drawing 6]The flow chart of the communication game disposal method (round-robin tournament competing mode) in Embodiment 3.

[Drawing 7]The flow chart of the communication game disposal method (tournament game competing mode) in Embodiment 4.

[Drawing 8]The processing flow chart of the client system in this invention.

[Drawing 9]The display example of an easy lobby strategy window (S01).

[Drawing 10]The display example of an expert lobby strategy window (S10).

[Drawing 11]The display example of a start menu (S11).

[Drawing 12]The display example of a conference room selection menu (S12).

[Drawing 13]The display example of comment registration (S14).

[Drawing 14]The display example of a war situation report window (S20).

[Drawing 15] The display example of a jointer list (S21).

[Drawing 16] The display example of a normal strategy meeting room (S30).

[Drawing 17] The display example of a player data window (S33).

[Drawing 18] The display example of a game rule change window (S32).

[Drawing 19] The display example of a team battle strategy meeting room (S40).

[Drawing 20] The display example of a player data window (S43).

[Drawing 21] The display example of a battle schedule change window (S43).

[Drawing 22] The display example of a round-robin tournament strategy meeting room (S50).

[Drawing 23] The display example of a participating member registration window (S52).

[Drawing 24] The display example of a score sheet (S55).

[Drawing 25] The display example of a tournament game strategy meeting room (S60).

[Drawing 26] The display example of a participating member registration window (S62).

[Drawing 27] The outline lineblock diagram of the game machine body concerning Embodiment 5.

[Drawing 28] The mimetic diagram showing the composition of a data format.

[Drawing 29] The flow chart which shows the outline of character selection with drawing 30.

[Drawing 30] The flow chart which shows the outline of character selection with drawing 29.

[Drawing 31] The flow chart which shows the outline of the manipulation routine of character selection.

[Drawing 32] The figure showing the initial screen at the time of character selection.

[Drawing 33] The figure showing the selection picture in the custom mode at the time of character selection.

[Drawing 34] The figure which illustrates the game screen for waging-war persons.

[Drawing 35] The figure which illustrates the game screen for spectators.

[Description of Notations]

- 1 -- Client system
- 2 -- Game server system
- 3 -- WWW server system
- 4 -- Line network
- 10 -- Game machine body
- 11 -- Control pad
- 12 -- Monitor
- 20 -- Game server
- 21 -- Storage area (database)
- 30 -- WWW server
- 31 -- HTML storage area
- 40 -- Game network

41 -- Internet
100200 -- Processing unit
101201 -- Communication apparatus
102 -- Output data generating device
110 -- Manual operating device
111 -- Vibration generating means
210 -- User databases
211 -- Easy lobby database
212 -- Expert lobby database
213 -- Normal database
214 -- Team battle database
215 -- Round-robin tournament database
216 -- Tournament game database
306 -- Card memory
